邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

坑爹！十大热门电影改编游戏

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略

04月号下



零售价10元
双周刊 Vol.160 2011-04

电攻养成班

专题企划

谁说宅男不是人

因为宅我们聚在这里

强档攻略特区

刺客信条：兄弟会

全方位功课讲解

多益网络 www.henhaoji.com
广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-38029178 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com

电脑乐园游戏攻略 2011

战网天下

『感受伊卡洛斯之炎的愤怒吧！』——6.71B火凤凰攻略

04月号下 总第160期

每一本杂志都经刊社正版授权

龍源期刊网
www.qikan.com.cn
全球最大中文期刊阅读网站

发现新知 畅享阅读

www.qikan.com.cn



龙源期刊网是以中国为基地，面向全球服务的数字传媒网络
旨在为读者提供丰富的阅读资源和个性化的阅读服务

我们汇聚了近3000种优秀中文期刊的内容，以人文大众为特色，网络同步出版，是全球最大中文杂志阅读网站。

我们的商业类刊物已累计收录236种一万两千余本，内容涵盖财经金融、产业管理到科技趋势的方方面面，更具有一批商业菁英和决策者倚重的名刊大刊，时刻准备作为您积极因应变革的工具。

从《中国新闻周刊》到《南风窗》，时政类刊物保持与纸版的高度同步，满足您阅读的深度与宽度，博览天下新闻时事。

我们将包含史地人文、音乐戏曲、艺术收藏以及文学文摘在内的大批人文期刊在网络上同步出版，营建您的的精神家园。

阅读有正餐也有甜点，龙源期刊网的生活类期刊为你提供创新生活美学与健康生活观点。

龙源期刊网推出CEO会员阅读服务，一年内任意阅读在线刊物

登 入

www.qikan.com.cn
开始阅读吧！

龙源期刊网全国免费客服热线：
（每周一至周五 9:00-17:00）

400-6565-456

阅读电子期刊，共同为环保出一份力

应刊社或作者要求，本文不发布

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 藏经阁
010 十大坑爹游戏

PCGG 强档预报
014 期待一个意想不到的惊喜
——神鬼寓言3

PCGG 新作前瞻
018 马克思佩恩3
020 狂飙：旧金山
022 狂怒
024 狂野西部：毒枭
025 侏罗纪公园

PCGG 极速体验
026 《国土防线》创意有余，内涵不足
028 SD高达G世纪：世界
——模拟器设置
030 期望越大，失望越大
——龙腾世界2战士 实用技能解析

PCGG 强打攻略特区
032 成者为王败者为寇
——龙腾世纪2全成就达成方式
040 刺客信条：兄弟会 全方位功课讲解

PCGG 专题企划
048 只有“宅”知道的世界
——因为宅我们聚在电攻养成班

PCGG 战网天下
058 6.71B火凤凰攻略
060 3V3两年义务教育第五期
062 Dota战报

PCGG 动漫生活铺
068 来自机器人世界的灿烂
——魔都活动游记

PCGG 热门话题
070 Anisama in Shanghai 现场零距离报道

PCGG 其他频道
054 iGame
064 后勤组
072 玩家交流
078 漫画二战

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（4月）



3 Sun 生化危机：浣熊市行动

本作将成为一部团队合作包含恐怖元素的TPS，并非系列正统续作，而是一部扩展外传类的游戏。

7 Thu

在我们（特指太狼）小时候，风靡一时的《热血物语》将在PC平台上复活，而根据最新的消息，这个沉寂了将近10年的系列最新游戏将会是一部网游。



最近在韩国，关于网瘾、游戏沉迷等问题在社会上被广泛讨论，且目前呈现争议越来越大的趋势。有部分专家甚至提出网瘾、游戏沉迷会导致大脑皮层坏死，导致提前痴呆或引发脑疾病的说法。



14 Thu

我们又跳票了！在连跳了13年之后，《永远的毁灭公爵》再次宣布自己由于一些不可抗拒的原因跳票了。不过这次还好，只是往后跳了一个月而已。





“血腥、暴力、部分裸露以及低俗用词，这些仍将是《极度恐慌3》主要构成。”日前，《极度恐慌3》在获得“M”（类似于中国的18禁）评分后，其开发小组成员如是说。



25 Mon

3月12日，日本发9.0级大地震，SONY公司让我们看到了类似于《EVA》中第三东京市的静态防御体系，在海啸来临时，公司门前翻起一大片金属挡板。不过这个防御系统极有可能“Made In China”，一个仓库仍然进水，12万台PS3被淹。

26 Tue

《植物大战僵尸》变身街机游戏出现在广州游戏展上。其实换句话讲，又是一次山寨。尽管老外纷纷对此表示震惊，但我们此刻还是比较淡定，毕竟这早就不是第一次，而且几乎可以肯定不会是最后一次。





4 Mon 永夜事件簿

游戏界已经很久没有战棋游戏了，这次柳柳工作室对外公布了其第四款作品《永夜事件簿》。其独特世界观将带领玩家感受不被前人接受的墟荒学说。



6 Wed

最近，光荣在横滨的《真三国无双》系列游戏工作室被疯狂涂鸦，这应该跟《真三国无双6》的上市有关，玩家面对越来越差的系列续作，只能用自己的手段进行反抗。



11 Mon

《F1 2011》公布了计划，我们又要准备换显卡了。不过对于很多人来说，这款游戏最大的意义在于可以驾驶着一辆和“天朝房屋”差不多贵的车，而且撞坏了不用赔。





18 Mon 极品飞车15

EA近日公布了《极品飞车15》的最后奔驰系列跑车以及保时捷和尼桑新车，总共5辆全新跑车，此刻37个车系的百余辆跑车全部公布完毕。

22 Fri

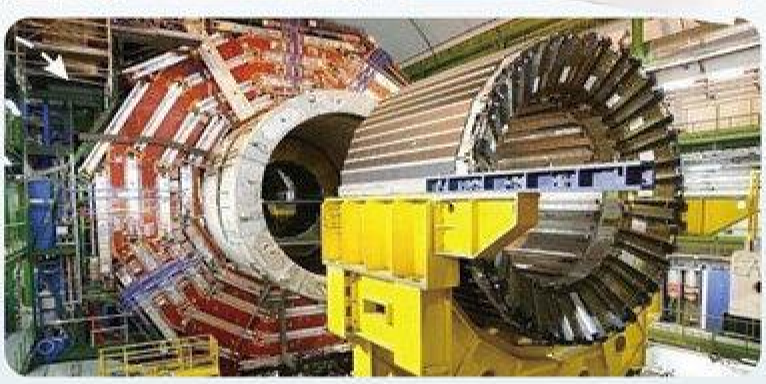
根据国外一个比较权威的调查机构的数据，亚洲地区的网吧预计能够在2011年获得高达190亿美元这样一个近乎天文数字的收入！相当于一个亚洲小国一整年的GDP。



3月29日凌晨，姗姗来迟的《星际争霸2》国服终于开启，虽然时间比国外晚了很多，但是他还是来了，而那些遥遥无期的CTM的审核，我们实在不清楚网易还有多少力气去陪出版总署的长官们玩。

27 Wed

物理学家认为世界最大的粒子加速器能将物质送回过去，即穿越时空。在瑞士日内瓦，有一台长达17公里的大型强子对撞机，科学家正试图通过它将希格斯粒子送回过去。这听起来像不像一个不错的游戏剧情开始？



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：李波 何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣页 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



最山寨新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

文中评论均不代表本刊观点

不要脸！永远的毁灭公爵又跳票！



PCGG讯 当众人都以为《永远的毁灭公爵》能在5月3日如期发售的时候，这个游戏又一次宣布延期。Gearbox总裁Randy Pitchford表示，游戏将延期至6月10日在全球上市，6月14日登陆北美。



总裁当场表示自己受惊了！

显然Gearbox的高管也感受到了来自玩家的压力，于是本次跳票由总裁亲自上阵向大家宣布并发布了相应视频。

Randy Pitchford在视频里一脸坏笑的告诉大家他们正在对游戏进行最后的开发和完善，然后还给出了几个开发人员在紧张忙碌的镜头，可是天知道他们在搞什么！充满恶搞意味的是，Randy Pitchford信誓旦旦的表示5月就上市的时候，他后面的工作人员淡定把宣传画上的发售日期改成了6月。Randy Pitchford看到之后稍显愤怒并一脸尴尬。

这实在是太欠揍了，众多玩家看到这个视频都表示自己已经出离愤怒了，纷纷谴责开发商这种很不负责任的行为，连开发进度都没办法保证，一次次的跳票让玩家觉得开发商是在敷衍了事。这世界上竟然有这么不要脸的厂商！

堪称辉煌的跳票记录

《永远的毁灭公爵》的跳票记录绝对是前无古人后无来者的，而且问题在于，开发商本身似乎不是很在意跳票这件事情，或者说他们甚至是以此为乐。

1997年之后这个游戏连续好几年都出现在游戏展上，但是一直没有任何真正推出的迹象，包括官方的态度也很模棱两可。游戏官网曾经是这么说的："依然没有确定的日期，我们也不知道确切的日期，如果你有朋友说他有什么内部消息，或者某些游戏新闻网站、电脑商店说他们知道，其实他们什么都不知道，他们只是在糊弄你。没有定日期，真的。"

2006年，Take-Two（拥有《永远的毁灭公爵》发行权的公司）希望这个游戏快点出来，许诺给开发小组以50万美元奖金，但是开发小组3D Realms表示："我们开发游戏的动力并不是为了金钱，我们永远不会为区区50万美元提前赶制一款游戏。"



2007年，开发商发布了一段预告动画及少量图片，但是具体上市时间依然不明。

2009年5月7日，3D Realms宣布倒闭，《永远的毁灭公爵》一度认为真的成"永远"了。

2010年9月4日，《永远的毁灭公爵》现身PAX展会，宣布游戏基本开发完成，不过此时开发商已经从3D Realms换成了Gearbox。

2010年 9月 5日，2KGames和GearboxSoftware正式宣布《永远的毁灭公爵》即将降临，并计划在2011年登录PC、Xbox360和PS3平台。

日媒体表示民众被中国3DS采购团吓到了

PCGG讯 日本媒体开始广泛关注来自中国的3DS排队抢购团，他们称每当一些新的电子产品上市时，就会有一大批由中国留学生或去日本旅游的中国人到秋叶原等地方排队购买，比如wiifit上市时也曾发生过这类事件。而他们的购买量则令当地的商家感到吃惊，这些产品被购买后会直接流向中国国内。

之所以会有这么多国内商家雇人在日本购买3DS还是因为中国市场本身有大量的游戏机需求，但是游戏机却没有正规渠道的铺货所造成的，并且这一情况是无法被阻止的，在中国满街Wii、PSP、Xbox就是很好的证明。从日本法律方面来说，或许媒体可以报道这一事件，但是有纪律的排队买东西并没有触犯任何法律，因此即使大家都知道这是在为"盗版"服务也不会有采取反制措施的理由，况且这些消费也确实拉动了日本的GDP。



日本媒体也知道淘宝将是销售点

编织袋！中国黄牛在美国抢购iPad 2

PCGG讯 外国媒体披露，一个亚洲的iPad2抢购团伙来到位于纽约第五大道的苹果旗舰店，他们想尽各种办法进店抢购iPad2，然后再以更高价格就地转售或发往中国出售，抢购过程中他们动用了终极搬家武器——编织袋。

据悉这家苹果旗舰店开店后短短几分钟内所有的iPad2产品就被一扫而光，这些抢购者表示，这些购买到的iPad2将很快流向中国，并且出售价格将比苹果专卖店的售价高出一倍以上。iPad2在美国的零售价最高为829美元，而这些水货iPad2在国内可以卖到1700美元，抢购者们认为其实2000美元对他们来说才是更理想的价格。

至于苹果旗舰店的员工，他们和日本3DS销售商一样无奈，虽然他们对普通顾客造成了不便，但是他们没有触犯任何当地法律，警察不能因为他们买的太多而驱逐他们。


中国黄牛！

为逃避老爸巡查 玩家将电脑DIY到了门背后


这小子搁革命年代就是地下工作者

PCGG讯 《疯狂的石头》里那个不争气的龟儿子蹲在厕所里跟死党说了一句名言“与天斗与地斗与人斗其乐无穷啊……”事实证明，大部分的游戏玩家都是在与老爹斗的“快乐过程”中成长的，人民群众的智慧是无穷无尽的。最近，高手又出手了，为了逃避老爸的巡查，这次他把电脑挂在了……门背后。

暴雪COO称Titan已可试玩 将超越魔兽世界


暴雪COO Paul Sams

PCGG讯 近日，暴雪COO Paul Sams在接受媒体采访时透露了暴雪新MMORPG（代号：Titan）的最新情况。

Paul Sams称：“Titan是一款非常棒的游戏，我们现在已经在试玩这款游戏了。我们将会在游戏中融入更多的社交元素，我们相信它将会超越魔兽世界，不过魔兽世界的地位是无可取代的。”根据Paul Sams的描述，《Titan》排期在暗黑3之后，这也与之前暴雪内部泄露的文件相吻合。不过暴雪一贯有跳票的习惯，所以现在很难断定游戏将于何时推出。

扭曲！游戏合体后世界会怎样？



PCGG讯 游戏跨界合作的先例很多，比如著名的《异形大战铁血战士》、《超级英雄 VS 卡普空》、《SNK VS CAPCOM》、《任天堂超级大乱斗》等等。但这些都是风格相近能比较和谐的结合在一起的。有海外玩家提出了一些十分新奇的，其实就是十分扭曲的把完全不相干、根本是两个世界的游戏结合起来的创意，而且还亲手制作了效果图。

你要在自己家的院子里建造基地、兵厂，你要在出兵前做饭。你有称霸银河的野心，但却因为日常生活的琐事而只能每天遥望星空。这样的游戏不仅扭曲，而且让人绝望。



玩家爱美食 烤出带有游戏图案的面包片

PCGG讯 美味的烤面包是国外许多家庭的标准早餐，如果能吃到印有游戏图案的烤面包，那对于游戏玩家来说就太给力了。

国外一位玩家突发奇想地发明了用烤面包机烤出带有游戏图案面包片的方法，他先用打印机打出想要烤上去的图案，然后用胶水把这些图案贴在薄的铝片上，再沿着纹路剪下来就获得了图案模板的铝片，之后放进面包机里连同烘烤就成功了。


▲这手法，这风格，很有贪睡猫的范儿！

男子网游失利扬言炸机场 终获刑6个月

PCGG讯 西萍乡一网民与朋友恶搞取乐，在游戏中“战败”后，拨打“忽悠”上海某航空公司的订票电话，扬言要与话务员同归于尽，并携炸弹将机场炸毁。浦东法院一审判决，被告人刘某犯编造虚假恐怖信息罪，判处有期徒刑六个月。

刘某在与朋友PK网游时输了，有人提议拨打机场的订票电话进行恶搞，刘某便一一照办。为了让朋友“见证”自己的“勇猛”，刘某特地利用网游中的网络聊天平台，专门为几个朋友“开”了间“小房间”，并使用网络电话来拨号，这样，在“小房间”里的朋友都能听到刘某打电话的内容。为了忽悠话务员，刘某故意说要订一张去网游虚拟地“盟重土城”的机票，并用炸弹恐吓的方式来取乐。

刘某没有想到，他拨打的几个忽悠电话，却令上海警方以及机场相关人员连续奋战了十几天。

当恶搞、围观成为一种潮流的时候，往往就会有人开始不断的秀出下限——打10086调戏话务员、骚扰客服……还洋洋自得地把愚蠢的过程放在网上展示！脑袋缺氧啊？没家教没素质的东西！没事干回家扇自己嘴巴去，祸害人类有意思么？

近发现上海的气氛越来越紧张了，每天出去坐地铁来回要安检好几次，有的时候心头无明火起，把百姓当贼一样防呢？来来往往的人群也个个是副苦大仇深的脸。我经常在想，这个世界是怎么了？

最山寨新闻评论 随便点评区 龍眼看世界

陶宏开批免费网游太坑爹 道具收费必被社会淘汰





PCGG讯 陶宏开在接受媒体采访时再次向“三俗”游戏代言开炮，指责苏紫紫“裸”代是犯罪，称北大清华宿舍沦为网吧。同时，他表示正在关注目前中国网游的发展，认为目前中国网游进入瓶颈期是必然。他表示，“免费网游收费模式没有社会责任感，必然会被淘汰”。网瘾战士陶宏开针对在玩家之中广受争议的道具收费网游阐述了他的看法。对于玩家广泛关注的道具收费模式陶宏开表示，“道具收费模式虽然降低了玩家玩游戏的门槛，但是也是游戏厂商过于急功近利的表现，国内许多游戏厂商做一款迅速捞一笔，再做一款又捞一笔，丝毫没有社会责任感，必定要被淘汰。”

回应 陶宏开呼吁得到响应 中科院研发网游商业模式标准

PCGG讯 今年2月底，网瘾专家陶宏开教授在媒体上表示：网游说到底还是一个规范化的问题！必须有标准，政府必须出台对应的规章制度加以规范，而不是单单只是制定些毫无实际用处的办法。目前，这一说法得到了相关部门的响应。中科院一家下属单位负责人近日在北京向媒体透露，正与一批游戏公司接洽，将牵头研发具有中国自主知识产权的网游商业模式标准。

中国科学院 CHINESE ACADEMY OF SCIENCES

▲ 中科院研发网游商业模式标准？

海外媒体消息，目前游戏巨头暴雪正筹备资金与团队，以开发下一代全新游戏商业模式。据透露，该商业模式与暴雪现有的游戏商业模式完全不同，将主要针对亚洲市场。暴雪不排除将为此投资并购亚洲的游戏公司与工作室。

在一些分析师看来，投入开发下一代商业模式对暴雪来说无疑是巨大的机会，暴雪或许应该更早一些就做出类似的决定。此前一度高速增长的亚洲网游市场，正面临一系列的增长瓶颈：适龄游戏人群下降、创新乏力、道具收费模式存有短板等。尤其是后者，大量游戏公司在过去数年中急于“捞快钱”，充分暴露了道具收费模式“不公平”的缺陷，让其在玩家层面普遍失去了公信力。

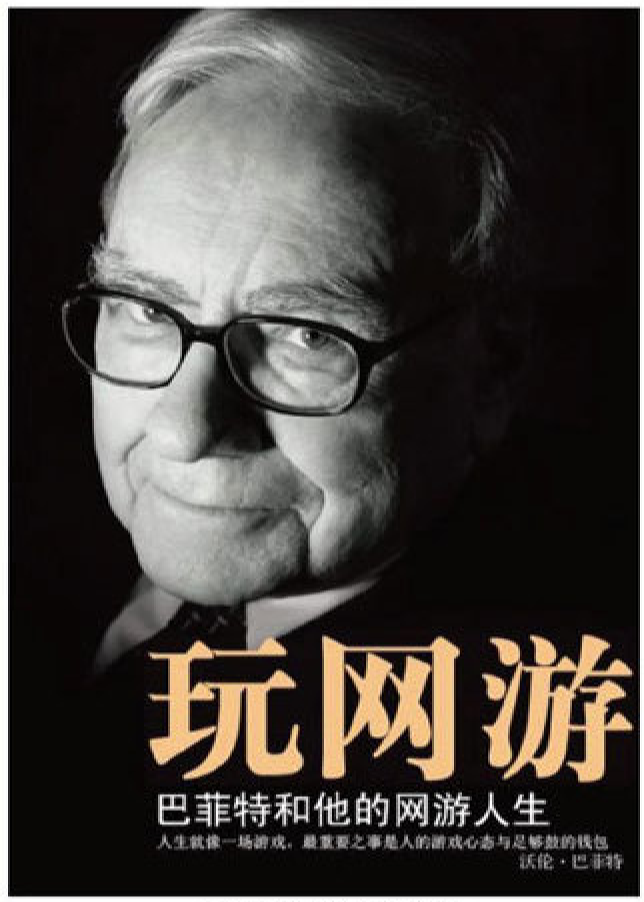
我真没想到，连中科院都惊动了。这则新闻我感觉假的成分居多，收费模式应该是企业自主决定的吧？再说这是中科院啊！听名字就很神圣，只干正经事儿的中央部门，怎么会在网游这烂泥潭里插一脚呢！再说“研发网游商业模式标准”这个听起来就不靠谱，感觉像是用青龙偃月刀杀鸡一样大材小用。

免费模式从非主流到主流 玩家期待新变革

据一份CNNIC网络游戏用户调研数据显示，网络游戏经历了时间收费、道具收费之后，包时段的收费模式在未来市场扮演越来越重要的角色。喜好按照时间段收费的用户以40.8%的比例占据第一位。“游戏免费、道具收费”的比例相比“免费模式”运营初期已经有很大下降，比例为28.9%，明确表示喜欢“时间收费”的用户占到总体用户的22%，而表示“无所谓”的用户占到8.4%。

目前，道具收费依然为中国网游市场的主流收费模式，《魔兽世界》等作品的成功，更多玩家表示愿意回归时间收费模式。

根据中国目前网游现状来看，不公平的游戏环境让更多玩家在网游中得不到根本的保护与尊重，被人民币玩家冷落等等现象非常常见。心理学家马斯洛认为人的需要有五个层次：生理需要、安全需要、社会需要、尊重需要和自我实现。在看似虚拟的网游中，同样蕴含着一个现实的社会， 对于国内玩家来说目前更需要一个较为公平的网游环境。



▲ 足够鼓的钱包很关键

玩家直言，道具收费模式是把现实中的贫富差异又搬到了游戏里，失去了游戏的本质乐趣，让人一进入游戏就不在同一起跑线。人性的虚荣心在道具网游中表现的淋漓尽致，有钱人花钱买装备让游戏失去了平衡性，在这种模式下玩家很难不花钱在游戏中存活。

士别三日当刮目相待，陶教授从出道初期的茅山道士被人调笑，到现在经常发一些让人深省的专业看法，看得出对于游戏市场的把握逐渐有些上道了，私下肯定做了不少功课。

ChinaJoy反三俗

Showgirl衣着由组委会审核

PCGG讯 “要看美女走中间，要玩游戏走外圈，要拿礼品门外排队”，这句在玩家中广为流传的顺口溜，也许在今年的ChinaJoy上会被改写。如今ChinaJoy的Showgirl也设立了准入门槛，不仅需要签约经纪公司，服装还要接受组织审核，不能想穿什么穿什么，想不穿就不穿了。

ChinaJoy组委会的工作人员透露，3月初会分两批公布入围的经纪公司名单。但Showgirl的选择签约等具体事宜，还是由入围的经纪公司与参展商自行协商，组委会不会干涉。工作人员还透露，组委会在圈定经纪公司后，双方会签订一份详细的协议，其中会有些约束性条款，另外组委会还会要求参展商将Showgirl衣服交到组委会进行审核。同时在ChinaJoy举办期间，组委会还会派出专门的工作人员在现场进行巡查。

观众回复

“宅男” 看厂商还敢不敢在Showgirl胸口盖戳了！

“乐信999” 就让Showgirl都穿上羽绒服吧，以免冻着她们；Cosplay就都唱红歌吧；票价就从100降到5块吧。让大爷大妈都来参观下嘛。其他人就看看往年的吧。

“无胆游侠” 是不是要对女性工作人员衣物在身体的覆盖面积比例有严格规定？还要对参会的女性工作人员的穿着进行实地测量和抽查。



何其壮观啊！



其实把游戏展都放在冬季，外加不准开空调

如今的人们是越来越难伺候了，以前CJ的时候众人对坦胸露乳的姑娘们破口大骂，一边眼睛睁得铃铛似地围观一边大叫三俗；如今组委会煞费苦心地规范市场，一帮人又开始骂骂咧咧地说管的太多了……有的东西真是淫者见淫，智者见智。

玩家头戴星战头盔

地铁站边用手风琴演奏塞尔达

PCGG讯 国外的有爱玩家通常都是多才多艺的，他们经常做出一些很疯狂但是让人十分佩服的举动。

日前有一位自称Renegade Accordion（叛变的手风琴）的玩家，头戴星球大战中Boba Fett的头盔，坐在地铁站的阶梯旁拉起了手风琴，而演出的曲子是《塞尔达传说：时之笛》中迷失森林的背景音乐，估计他是为这个系列诞生25周年而祝贺吧。





用PS MOVE来测试地球自转的高人



用小提琴为《超级马里奥》配音的艺术家



用计算器玩《毁灭战士》的强者



日本的地铁站以游戏为主色调的时候很多

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

瑞士厂商开发1000人对战FPS游戏 场面浩大

PCGG讯 大多数FPS对战游戏在同一场游戏中允许24~32名玩家参加，也有一些比较强悍的，例如《战地》、《抵抗2》和《MAG》可以同时支持到256人参加。日前，瑞典一家网络公司Pikkotekk想打破这种小规模的对战，他们正尝试开发一款可以1000人同时游玩的FPS游戏。

游戏的画面看起来有一些令人失望，并没有《孤岛惊魂》般的炫丽。从Pikkotekk公布的情报来看，这款游戏将会是比较大众化的游戏，主要讲述的是坦克和机器人之间的战斗，但更具体的消息还尚未公布。

如今游戏制作一个难以突破的瓶颈就是——硬件远远落后于软件的发展（国内玩家还要面临一个带宽的问题）。虽然这个概念性的游戏品质让人尴尬，但是这种理念却是发展先进生产力所必需的，这比起国内厂商一味地琢磨如何收费来说，要出息的多了！

大家怎么不去死啊！世嘉注册恐怖新商标

ハドソン
商願2011－13254 ZOMBIE LIFE

セガ
商願2011－13763 ナンプレトレーナー
商願2011－14673 みんな死ねばいいのに・・・。
大家怎么不去死啊！

任天堂
商願2011－13772 プラネタリア
商願2011－13773 フロウ一ト FloWooooT
商願2011－13774 The TENTAI－Show
商願2011－13775 Pull Pull Pullpy
商願2011－14048 VIRTUAL PLATFORM
商願2011－14751 ポケットモンスター リバースト

バンナム

PCGG讯 出于各种各样的原因，游戏公司每年都要注册或备案各种五花八门的商标无数，有些会在随后的一段时间里变成真正的商品面市，而另外一些则只是为了“有备无患”。不过，有些商标着实令人匪夷所思，世嘉最近就注册了这么一个……

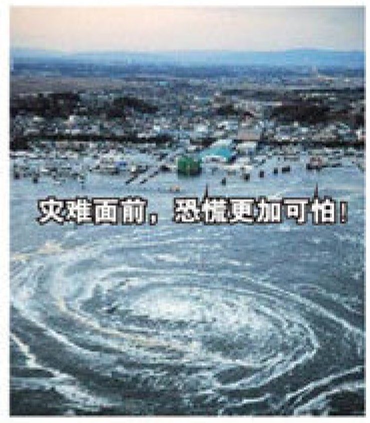
有人从日本商标备案登记在线数据库中，查到了《索尼克》系列开发商世嘉公司在今年刚刚备案的两个新商标，其中一个名为“数独训练”，估计又是个NDS上的休闲游戏。而另外一个，叫做“みんな死ねばいいのに……”，翻译过来就是：你们怎么不去死啊。

假如不是游戏名，那这个诡异的商标无疑令人感觉有些不寒而栗，特别是在现如今这个一不留神就可能被屏蔽的敏感时期。而如果真的是一款游戏的话，那么究竟怎么个玩法着实令人好奇。

索尼：关了6家工厂 我们的PS3……没有被冲走

PCGG讯 3月11日，在日本附近海域发生的强烈地震以及由地震引发的海啸对日本北部地区造成了巨大的破坏，这一重大灾难震惊了全球。

索尼有六家工厂在重灾区。在宫城县的四家工场中有三家属于索尼化学和信息部件集团（SCID），一家属于索尼白石半导体。SCID生产IC卡（Felica卡）、磁带、蓝光光盘和其他各种部件。索尼白石半导体生产半导体激光头（用于蓝光播放机等）。福岛地区的两家工厂属于索尼能源部件集团，生产锂离子充电电池。在大地震发生后，此六家工厂关闭了生产设施。


灾难面前，恐慌更加可怕！

索尼公司位于栃木县鹿沼市的电子材料工厂16日恢复了作业。该工厂在3月14日因为停电而停止了生产。另网上传言海啸冲走了12万台PS3，官方说明纯属扯蛋！

以前有发战争财的，现在还有发灾难财的。让人恐慌的不是灾难本身，而是人们的恐慌心理。一个传言可以让全中国陷入“抢盐危机”，在恐慌面前那么多人都失去了理智。而这种心理也被一些奸商所利用。坊间传言因为这次地震的缘故，相关的IPAD、手机、PS3、PSP……反正能想出来的电子产品都要涨价了。比较典型的一个传言就是索尼工厂被水淹了，十几万台PS3被大水冲跑了，还有人像模像样地说在大陆沿海地区已经发现海啸冲过来的游戏主机……

PS3黑客：逃亡南美属谣言 将与索尼战到底

PCGG讯 3月24日索尼放出消息，黑客Geohot在法院调查中私藏证据，并已经离开美国溜往南美，躲避进一步的搜查行动。当天下午，黑客Geohot则在自己的博客上回喷索尼，表示大爷只是休个假，搞这种负面炒作太低级。

黑客Geohot放出PS3根键导致该主机的硬件控制权限完全被玩家掌握的举动，触及了索尼的核心利益。因此索尼不仅把Geohot告上地方法庭，还出动了精锐律师团，步步紧逼试图给其加上更多的罪名。

索尼美国娱乐公司宣布Geohot不仅没有交出所有的电脑硬盘，连提供的PSN账号都是假的。“通过联系负责案件审理工作的地方法官斯佩罗先生，我们了解到，Geohot故意删除了他被扣押硬盘内的资料，还在案件审理期间从新泽西州偷偷前往南美，以阻碍进一步的法律调查。”言下之意即这小子不仅混蛋透顶，更是做贼心虚。





《极品飞车15：变速2》英文限量版下载发布，最新的特点就是引入了“头盔视角”功能。



⬆ 近日，一个戴着眼镜笑着露齿的男孩成功的“被走红”。由于他的笑容太过于“灿烂”，露出了整齐洁白的牙齿，被网友膜拜奉为“龇牙哥”。



⬆ 本次曝光的仙剑5周边包括剑型U盘以及手办（系游戏主角之一“小蛮”）。随后，百游COO魏啸也通过微博确认了此消息，称该周边为随游戏附赠。尽管这消息是愚人节期间发布。



玩家如果想在《星际争霸2》的三个篇章中无时限的游戏，那么他将需要分别购买三个篇章的终身版。以《星际争霸2》终身版在其他地区的最低发售价格来计算，玩家一共需要支付1152元，折合成中国地区的月卡，将为57.6个月即4.8年。



坑爹！十大热门电影改编游戏

对于这个专题，大叔原本是想做一期十大坑爹游戏排名的，可还没做到5个就发现怎么全是电影改编来的游戏？而后又看到了两大重量级娱乐公司动视暴雪和迪士尼卡通先后关闭其下属电影改编游戏的开发公司。而原因都是游戏品质太差，卖得太烂，入不敷出。那难道电影改编的游戏款款都那么坑爹吗？大叔我特地找来了时下最新最热门的一些作品来比较，不看不知道哦，还真有那么回事儿啊！

洛杉矶之战 Battle: Los Angeles

游戏类型	坑爹指数	发行时间
第一人称射击	★★★★★	2011年3月15日

官方网站 Http://www.battlela.com/game





大家千万别被画面给忽悠了

看过电影预告片的朋友都会把这部电影当成2011年超级大片来对待（包括小编们），而改编的游戏也先于影片在全球发布，玩家们纷纷先睹为快。不过希望越大，失望越大的道理谁都知道，但也万万没想到这部游戏会雷到这种地步……美国人的忽悠可一点都不亚于国内卫视的广告啊！用大叔的话来说：10年前的FPS游戏都要比它做得好！游戏坑爹了，那电影呢？我们的SKY老师看完第二天来编辑部第一句话就是：Y的，还好买的是最便宜的团购票！从头到尾就没看清外星人长什么样……而号称编辑部影视达人的美编哈秋给出的评价更经典：看美国人打外星人，就和当年看八路军打日本鬼子一个样——游击战！

游戏讲述的是洛杉矶市遭遇了外星人的攻击，驻扎在西海岸加利福尼亚彭德尔顿的海军陆战队基地排长迈克尔・兰茨受命迎战沿着全球海岸线正遭受的不明打击。兰茨率领一排毫无经验的士兵与天外来敌在洛杉矶陷入激烈巷战，对方是强大的外星军团，这些诞生自海洋的异形生物企图铲除人类，接管地球的水资源。兰茨率领的海军陆战队员们成为了洛杉矶之战的第一道也是最后一道防线。能不能在最后的胜利中展现自己的魅力呢，那就来试试吧。



坐在车顶上的机枪扫射有点快感

哈里波特和死亡圣器
Harry Potter and the Deathly Hallows

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★★½	2011年1月29日（汉化版）

官方网站 Http://harrypotter.ea.com/UK



这是游戏的第一部，是根据最新上映的同名电影改编。游戏的故事情节和电影基本相同，除了精彩的魔法打斗之外，玩家还需要破解各种谜题，和电影一样，游戏版将让哈利与伙伴走出霍格沃兹的院墙，首次在学校之外逃避伏地魔的控制。玩家在不同的环境中冒险的时候，需要罗恩和赫敏的帮助，在正确的时候集合大家的力量摆脱黑暗力量的魔爪。每个新环境都将出现新的敌人，新的需要解决的谜题，以及新的需要完成的任务。这一次危险将无处不在，玩家需要为自己的生存而战。另外，玩家可以在多人模式中体验终极之战。



赫敏的身材不见长进啊



怎么让我觉得有点刘谦的味道



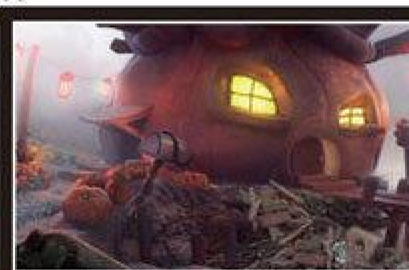
游戏中的怪物长得有点诡异

爱丽丝梦游仙境
Alice in Wonderland

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★★	2010年12月12日

官方网站 Http://disney.go.com/games





本作是根据迪士尼即将推出的电影《爱丽丝漫游仙境》改编的动作类游戏，玩家们可以在爱丽丝游历Underland地下世界的旅程中引导、保护和帮助爱丽丝，同时还要解开游戏中的许多古怪谜题。在旅途中，玩家们会遇到丰富而又独特的游戏角色，PC版的游戏内容基本遵从同名电影的故事情节和叙事顺序，并且还引入新的虚构情节和一些新场景。游戏使用可升级的战斗系统，玩家们通过收集“难以置信的点子”可以重玩关卡并且解开地下世界的秘密。玩家们必须小心的选择辅助角色以及他们的技能，这样才能击败红皇后以及她的扑克大军。PS：这款游戏和4月上我们强档推荐的《爱丽丝疯狂回归》不是同一部作品，其品质也大相径庭，我们建议玩家还是期待后者吧，游戏将于今年暑期发布。



怎么看都有点解谜游戏的感觉

迪士尼长发公主 Disney's Tangled

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★★★½	2010年12月13日

官方网站 Http://disney.go.com/games



《迪士尼长发公主》将带领年轻玩家进入一场惊奇并毛骨悚然的历险。在这场童话背景的旅行中，玩家将会在这个王国中发现多姿多彩的3D环境，创意性的游戏方式，有趣的过关模式与竞争性的挑战。孩子们将能探索多个区域，与有趣的角色会面，帮助动物并且以团队合作的方式来帮助无助二人组：爱冒险的Rapunzel与爱吹牛的Flynn。掌握独有能力后，玩家可以操控Rapunzel并使用她的金色长发来拉动物品以及攀爬，在“魅力模式”下种花并收集各种颜色来装饰粉刷高塔或收集太阳泪来得到点数。对于Flynn，玩家可以爬墙，清除障碍物，参加击剑游戏，并用他的“Flynn预感”来探索隐藏宝物。为了更快的赢得挑战，玩家们将需要团队合作，在旅程中互相帮助并且收集到尽可能多的物品。



男主角是PK系的



女主角是跳跃系的



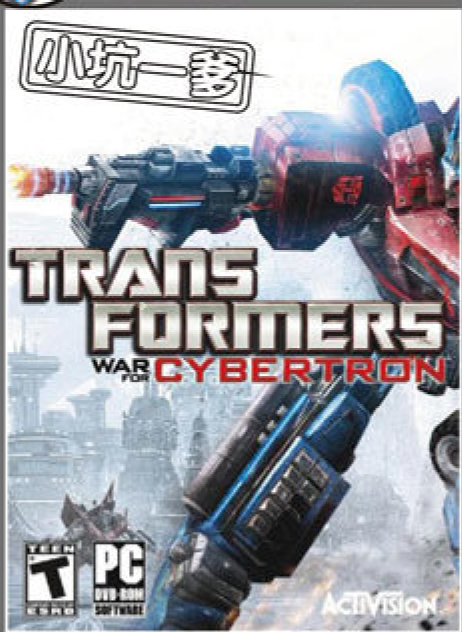
游戏画面不是一般的粗糙

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

变形金刚：赛博坦之战 Transformers: War for Cybertron

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作射击	★	2010年6月22日

官方网站 Http://transformersgame.com



严格意义上来说“赛博坦之战”这款游戏不属于电影改编，而是动画改编，但最新电影改编的两部游戏我们实在不忍心拿出来伤玩家们的心（有小编被坑爹就足够了……），于是大叔就推荐了这款游戏，由动视监制发行，总体上还算值得一玩的变形金刚系列游戏。

游戏让玩家们如亲身操纵变形金刚角色般，体验那决定整个种族生死存亡的史诗战争。装备着不同的高科技武器和在瞬间从机器人变为汽车的技能，进行一场场令人惊心动魄的战斗，变形金刚第三人称射击游戏将带你进入一个充满刺激和快感的战争世界。游戏中还增加了多人游戏模式，让玩家可以用各种方式与其他玩家一起完成历史任务，同时玩家们也可以通过选择职业、外观、武器和技能来创建自己的变形金刚角色来进行玩家对战模式。



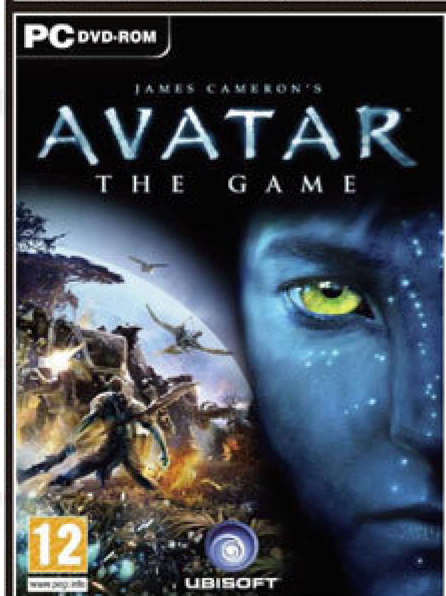
联机作战更好玩

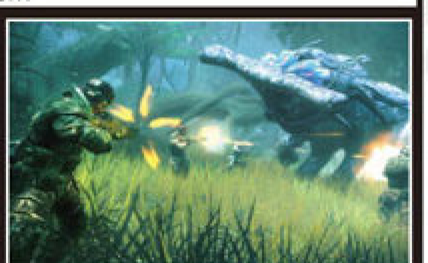
游戏中的变形效果个人感觉比电影里酷

阿凡达 Avatar The Game

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作射击	★★★	2010年1月15日

官方网站 Http://avatargame.uk.ubi.com





虽然游戏稍稍老了一些，但阿凡达的影响力在玩家心目中还是根深蒂固的。特别是近期传言《阿凡达2》的开拍，更是让我们对这款游戏又重提兴趣。本作是基于电影剧情所延伸的射击游戏，射击的操作上有点接近失落星球，而关卡的设计则类似边缘境地，有许多的区域，每个区域都是一张大地图，然后就在地图中完成许多的小任务。游戏初期透过简单的任务让玩家体验人类和纳美人的操作感，很快玩家会因为剧情而被迫选边站，从该关卡后，玩家就只能操作单一种族，而非像电影中的来回转换。不过，很贴心的一点是，在剧情选择处会自动储存成另一个纪录，所以玩家可以随时回来进行另一边的剧情。



骑龙的关卡让我头晕

特隆：进化 Tron Evolution

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★★★	2010年12月7日

官方网站 Http://www.disney.co.uk/tron

乍一看迪士尼电影改编的游戏还真不少啊，这回我终于知道为什么游戏公司会倒闭了——活活给亏死了！《特隆：进化》又被国内媒体翻译为《创战记》或者《电子世界争霸战》，但无论名字多么酷炫也难掩其失败的游戏制作，无论是在剧情和游戏操作上都乏善可陈，记得大叔当年试玩游戏后也只给了个勉强及格的低分。游戏中，玩家将进入一个独特的“TRON”数字世界，与反叛军一起和独裁者看似坚不可摧的武装部队决一死战。故事背景设定在两部电影的剧情之间。游戏展现了Tron神话时期的重要事件，你将体验到在宏大的充满数码世界中冒险的乐趣。




打斗的效果做的还算过关

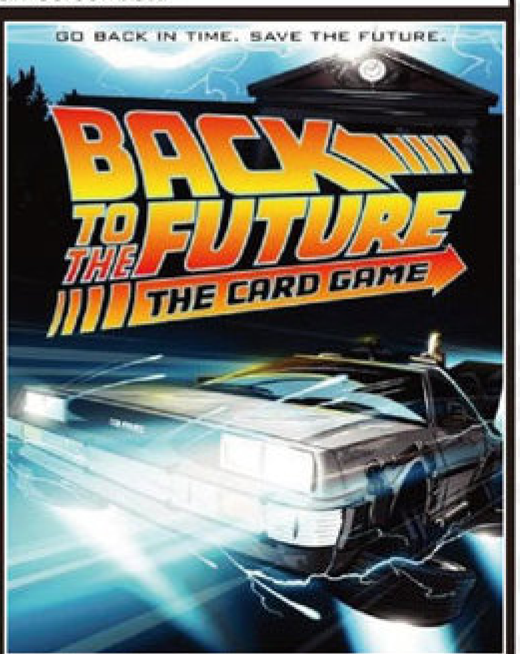




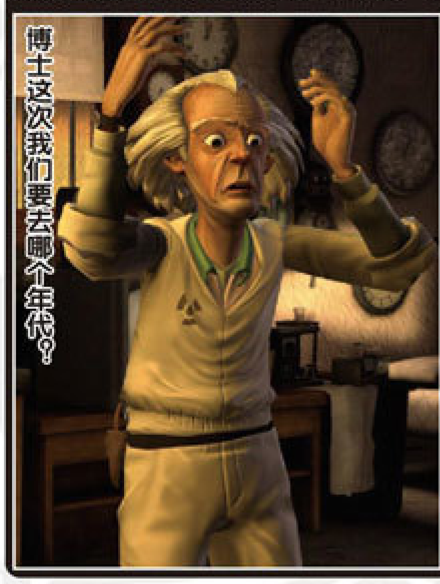
回到未来
Back to the Future: The Game

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★	2010年12月23日

官方网站 Http://www.telltalegames.com/bttf



估计只有大叔这个年龄段的玩家才会对这部三部曲的经典电影有所了解。而这款游戏也是为了庆祝《回到未来》诞生25周年而特别制作的。游戏版背景设定在第三部电影结束后六个月，主角马丁和博士新的冒险之旅再度开启，游戏中甚至还会出现年轻版的博士。游戏将会重现电影主角的原貌，特别是博士的扮演者克里斯托弗·洛伊德会全程配音，只可惜迈克尔·福克斯不会这么做。还有那辆基于DeLorean运动型跑车的时间机器同样会出现在游戏里，游戏品质如果仅仅用来怀旧的话，那是游刃有余了。


博士这次我们要去哪个年代？


又见那辆经典的时空穿越车


游戏界面老得不堪入目

007：血石
James Bond 007 Blood Stone

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★	2010年11月3日

官方网站 Http://bloodstonegame.com



这款游戏已经出了不少时间了，可电影却迟迟没有上映，据说是已经拍成太监，由于剧情和资金等等问题无法继续……电影公司把游戏版权卖给了动视暴雪，希望如果这款作品能撑起大局的话，或许可以成为解决公司债务问题的关键。不过结果可想而知，连暴雪都救不了你，你只能去求上帝怜悯了！游戏基本上没有什么新意，剧情完全是电影和小说的翻版，而操作上也是传统动作冒险模式，该有的都有，不该有的也有。厂商还特意把“子弹时间”的概念加入到游戏中，但需要后期解锁才能使用。他们希望以此来提升玩家对游戏的兴趣，可是这种模式早在几年前就被玩家玩腻了。

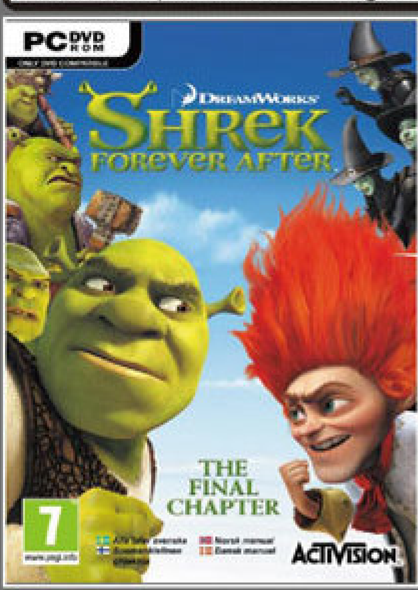


动作过程中带有潜入要素
经典的007专用跑车

怪物史莱克4
Shrek Forever After

游戏类型	坑爹指数	发行时间
动作冒险	★★★	2010年5月18日

官方网站 Http://www.shrekthegame.com




史莱克和他的伙伴们

这应该说是一款具有纪念价值的游戏，因为4代是“怪物史莱克”系列电影的最后一部了。电影以全新的REAL 3D和3D IMAX面貌亮相，游戏也从中受益良多。游戏剧情则延续电影的结尾，在怪物史莱克拯救公主、稳定住了王国、有了“小史莱克”后，他成了一个居家好男人。但随着时间的飞逝，史莱克开始怀恋自己的本性“怪物”的一面。他又开始向往那些真正怪物过的生活。史莱克被格林童话中的小精灵侏儒怪所欺骗，与他签订了一份协议，使自己陷入了另外一个版本的遥远王国的世界里。在那里，侏儒怪当上了国王，史莱克的同胞们受到打压驱逐。为了自由与重新找回爱情，史莱克又开始了全新的冒险。


女版史莱克有点意思


游戏画面和电影不相上下



神鬼寓言3

期待一个 意想不到的惊喜

S 期待度	发售日期	2011-5-17	角色扮演
	游戏公司	Microsoft	
	游戏特点	英雄儿女	

推荐人群：熟悉西方进化史的玩家



腐败的小镇

新的英雄，新的王朝

《神鬼寓言3》（《Fable III》）自从在2009 GameCom上被微软公司和LionHead宣布以来，迅速成为了PC平台关注的焦点。《神鬼寓言》系列与PC平台之间一直保持着紧密的联系，在世界尤其是欧美地区拥有广大的玩家群体。

Molyneux(开发组)表示，2代和3代采用同一种形式是行不通的，因此比起做一个更漂亮的《神鬼寓言2》来，他们决定另起炉灶，让玩家们能“期待他们意想不到的”惊喜。具体来说，在《神鬼寓言3》中，玩家们将能够统治一个王国。　在发布会现场播放的宣传片中，有下面这样一段旁白：“阿尔比翁王国正在改变着，这块大陆需要一名新的统治者。国王或者王后，贤王或者暴君。未来依然是一张白纸，王冠之争将等待你来书写。”

在《神鬼寓言3》中，玩家们起初并非是以英雄身份出现，而是以英雄的儿女形象亮相。游戏的前半部分，玩家要不断提高声望，聚拢支持者以反抗并推翻暴君的统治。接下来，玩家要设法不断巩固自己的威信和统治地位。在这个过程中必须不断面对各种抉择，比如对待自己的拥护者们，能够给予他们什么，可以向他们保证什么。

并不轻松的开发过程

Molyneux暗示这个过程并不轻松，他还透露开发小组是受了圣女贞德、理查三世等历史人物的启发。最近，就出现了著名游戏媒体IGN向LionHead出谋划策的事情。在IGN看来，为了有机会让《神鬼寓言3》成为有史以来最出色的RPG之一，它有必要做到如下5点（下面是IGN的原稿翻译，感谢ACG字幕组的CC）：

Peter Molyneux的《神鬼寓言》系列相关消息总是让我振奋。当Peter讲话时，我聆听（并做笔记）。他许下很多承诺，努力带给玩家有史以来最好的游戏体验，而似乎每次都离目标差一点。我感谢Molyneux和Lionhead工作室总冒大风险，哪怕并不值得。



玩家要去拯救这个破烂的城市



新的生命代表着重生

改变以往叙事诗

本作不是一篇情节曲折的叙事诗，前两部《神鬼寓言》是关于受到错误待遇的孩子长大后报仇的直接明了的故事。这种典型的复仇故事是一个好的开始，但是《神鬼寓言3》需要提高讲述故事的质量。如果故事没有微妙的色彩，很难让人投入一个游戏的道德系统。正义与邪恶可以是很黑白分明，但是当故事这样普通乏味时结果往往会很主观。《神鬼寓言1》和《神鬼寓言2》都远不够引人入胜。《神鬼寓言3》需要更多的情节转折点，它需要更丰富的人设和不仅仅是“那就是坏人做的事”这样的动机。

《神鬼寓言2》是个很棒的游戏，但它最大的失误之一是角色间的互动。当交流的台词已经到让人烦的程度时，很难投入感情去玩一个游戏。如果《神鬼寓言3》想要我感受到其中的爱（以及痛苦和失落），那Albion的人们得像真人而非动画一样交流。唯一让我感觉到和这个世界有深刻联系的方法就是创造让我在乎的有可信度的角色。没有人在打火石的一集里哭。

在能定义你的角色好坏的过程中，很多道德相关的游戏都只提供几个选择。经常随意砍杀就是“邪恶”，而捐赠钱财，在《神鬼寓言2》中，就代表“正义”。我想要的是选择。真正的选择。不断的选择。不能就只是玩家说：“啊，我应该杀掉所有我遇到的人——因为我是个混蛋。”这些选择对Albion的居民们有重要的影响。“正义”并非是为某个人完成任务。毕竟，一个贪婪的人也可能只是做一个很简单的工作去从别人那儿得到钱财。一个好人牺牲自己去成全他人更好，而一个邪恶的人牺牲他人来成全他自己更好。让那些选择来得更频繁并且大小事上都出现，这样我可以在一个游戏里做50个道德选择。



很复古的战斗



再奇怪的NPC都要搞好关系

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

玩家的选择能够改变这个世界


树人怪

延续《神鬼寓言》系列作的传统，玩家会面临无数的抉择和结果，进而影响整个世界。善或恶、受人爱戴或憎恨、选择工作或家庭，或是只有自己和忠心耿耿的小狗，可以过着梦想中的生活。不过更甚以往的是，玩家的抉择将会带来更深远的结果，会影响周遭的一切。不论是仲裁琐事或改变整个王国的方向，这些重大决策都将永远改变这个世界。

这段旅程将从街头和进入工业时代的阿尔比恩王国展开，一直到周边战场，然后揭开美丽新世界的面纱。革新性的单键战斗系统可让玩家方便结合军火库中的不同武器，如爆发力十足的全新架势、肉搏近战武器、长距离精准射击以及毁灭性符咒，将单键战斗机制提升成完整规模、令人赞叹的境界，提供无数方法进行战斗、实验与竞争。

《神鬼寓言3》新增了每位玩家一台独立摄影机的功能，实现了真正的合作，不论是加入朋友的世界或邀请他人进入世界，都可以保留自己的角色身分和忠实的小狗同伴。合作关系突破以往想像，两个角色可以结婚、成家，甚至创业，全都以统治阿尔比恩王国为名。

动态3-D地图以及丰富不凡的全新Sanctuary介面，简化了游戏体验，让玩家可更沉浸在游戏中。《神鬼寓言3》的画面栩栩如生，动态、有生命力的地图显现阿尔比恩国民的生活百态，细节之逼真，可让玩家灵活掌握整个王国的动态。


在游戏中的一举一动都会改变一切


火山洞穴的效果做的不错

这是一个很棒的游戏

《神鬼寓言3》原本应该给每个行为一个后果。从某个角度说，的确是这样。变成一个坏丈夫那么你的妻子会离开你。杀很多人那么别人都会逃离你不理会你。但那都是一些很基本的后果。在辐射3中，我可以炸掉整个镇。做坏事的后果？Megaton因此不存在了。因为我的行为我失去了任务和物品取得权。这才是相等于我行为严重性的后果。当然，炸掉Megaton会开启否则不会存在的新任务。目的并非要惩罚玩家;目的是让玩家感觉他们的行为会对游戏里的世界有一个真实明显的影响。


风景图也很不错


有点像中世纪的单发枪支

《神鬼寓言3》是一个很棒的游戏，但是它缺乏怪物多元化。一个像《神鬼寓言》这样的奇幻系列有机会用有新意和独特的敌人来征服玩家的。但令人失望的是，我们得到的只有小矮人、强盗和狼人。在民间故事里有那么多的凶残怪物，难以相信Lionhead只取用了几个。所以请给我们一个有着野生的动物、炙热的凤凰、假人、吐火兽、地狱之犬、食梦鬼、鹰头狮身怪和双足飞龙的闹鬼森林吧！

虽说制作人员Timmins说“这次我们所宣传的一切你都可以试玩到”，实际上还是有一个内容在试玩版里未被透露：Fable 3的核心构想。玩家在游戏半程时将成为Albion的统治者，并兑现先前聚集的支持者的许诺，同时决定王国的未来。这个设定相当有潜力，但如此大的构想如何与魔力牛之前所承诺的游戏更容易上手相兼容，我们目前还没法看到。

尽管如此，热情的Timmins还是稍微透露了一点：“统治王国的这部分有趣之处在于游戏不会在你觉得该收场的时候结束，我们感觉几乎做了两个游戏，后半部分将是完全不同的体验。某些先前做出的决定在你成为国王后，可能使得游戏世界的某部分发生重大变化。”

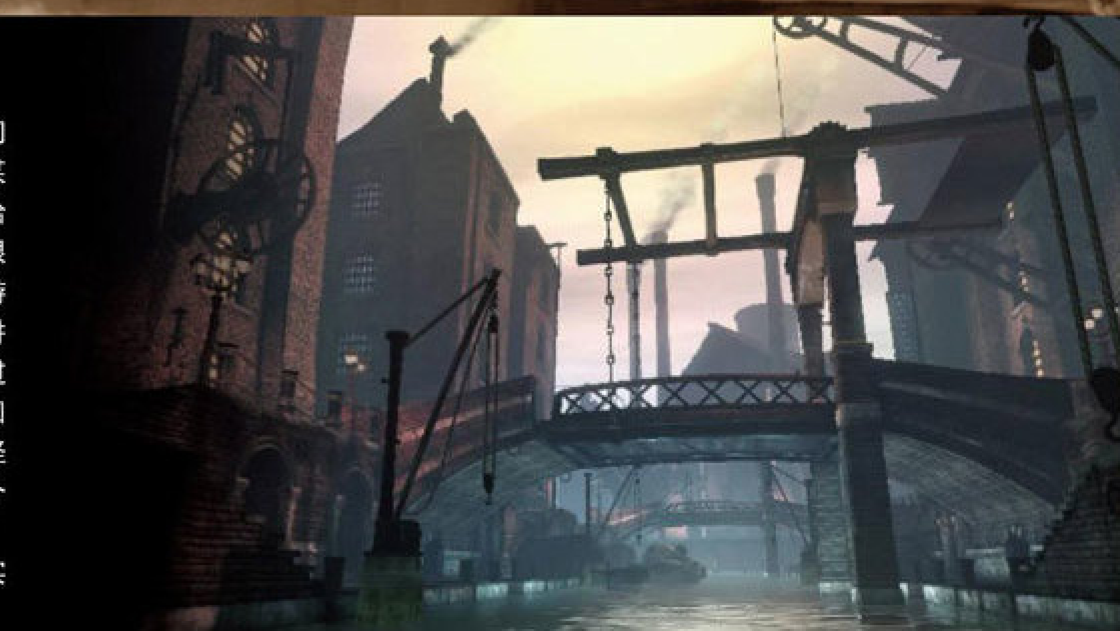

战斗光影效果



战斗还是以冷兵器为主

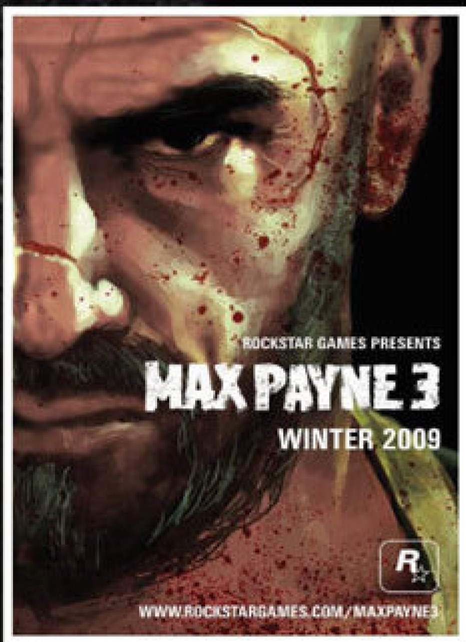
太狼的话

经历了《龙腾世纪2》带给我们的失望，我们对于这种美式RPG游戏还能有什么样的期待啊？某狼玩了下早先发售的XBOX360版本，这部游戏带给我的感觉还是不错的。庆幸他拥有PC版本，否则很多买不起家用机的玩家都将错过这部很不错的游戏。（后面有剧透请选择阅读）虽然从剧情上来讲有点扯（哪有都逃亡了才想起去拉拢盟友的，不过这也从另一个角度说明老哥人气不高，不过说回来，老哥竟然都没派人追杀主角，真是奇了怪了），一个个拉拢同盟军的感觉还挺不错。在这个过程中我很享受在后面能有一场天崩地裂的大战，然后就像牧野之战一样敌军临阵倒戈，把残暴但实力强劲的老哥推倒在地。



MAX PAYNE 3

THE RETURN OF PAYNE



老牌英雄再战PC平台

马克思佩恩3

A 期待度		
发售日期	2011-8-31	动作冒险
游戏公司	Rockstar Games	
游戏特点	警探英雄	

推荐人群：看到枪就想射的热血少年

迟到的经典

《马克思佩恩》（Max Payne）系列一二代都堪称经典，尤其是初代给老玩家们带来了史无前例的震撼。三代可能已经让它的爱好者们期待了很长一段时间了，相隔将近4年，《马克思佩恩3》将展开一段故事的最新篇章。前作中主角目睹自己的妻女在家中被谋杀后，在纽约的黑夜通过自己的手段来为自己的妻女复仇。为了麻痹自己，马克思佩恩同时沾染上了毒瘾，身体情况每况愈下。

染上毒瘾的马克思佩恩

《马克思佩恩3》此次由Rockstar温哥华工作室取代原本Remedy来研发，为动作游戏类型。游戏故事约发生在《马克思佩恩2》后的10年。男主角马克思佩恩在游戏第三代中留了胡子、以光头造型亮相，并且设定对于止痛药会有上瘾的症状；而对于止痛药会上瘾的设定，将会对于游戏玩法有所影响。游戏目前背景设定在巴西圣保罗，预期马克思佩恩将会在拉丁美洲风格的贫民窟里，使用大量的武器展开战斗。

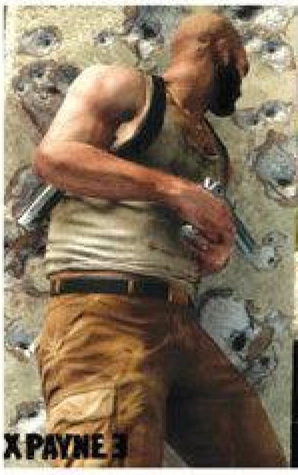


这作的画面怎么了?

全新RAGE引擎

游戏采用Rockstar的Rage引擎研发，结合先进的动画系统，视觉呈现将类似于《神秘海域2》，拥有鲜明的色彩与充满动态破坏感的游戏环境。三代将同样拥有此系列作最著名的慢速对峙系统，但慢速对峙系统手法将会更加的暴力与露骨，所谓慢速对峙是让玩家可以慢动作来瞄准并射击，但发动必须要有能量。《马克思佩恩3》也将有白天与夜晚的周期设定，且游戏将支持多人模式。

“这事挺微妙的，我们横刀夺爱，拿来了人家的原创”，Rockstar美指Rob Nelson称，“你在维护原作特色的同时还得有所创新才行。我们并非Remedy，但我们对他们的劳动成果保有敬意，我们正审视其间看看是什么要素能在八、九年前触动玩家心弦而我们要使其再现这种效果”。上一集故事结束后，马克思·佩恩又虚度了十二年光阴。他现在成了一名残缺的人，酗酒及止痛药成瘾仍折磨着他，玩家能在游戏HUD界面下看出其影响。




充满南美风情的城市

圣保罗之战

佩恩最后来到了圣保罗，以逃避纽约留给他的巨大阴影。他现在成了富人家的私人保镖，因牵涉到圣保罗地下黑幕中一系列莫名事件而不得不付出他仅有东西：他的余生。由于佩恩现在成了一名秃头大胡子的中年人，Rockstar决定不再起用James McCaffery为其配音，他们另找一名演员（虽然不会是好莱坞大牌）为其演绎那种沧桑感；至于原作标志性的独白，当然也会延续。



你到底胖了多少？


街头对战敌人

上帝之城

巴西棚户区里的迷宫式违章建筑为游戏新增许多趣味，难道要向纽约街头的雨中夜战说再见？也许。但游戏标志性的子弹时间得以保留：“既然是马克思·佩恩，那子弹时间一定要有，最大的问题是，模仿者如此众多，我们怎样才能重领风骚？”


爆炸风格仍然牛B

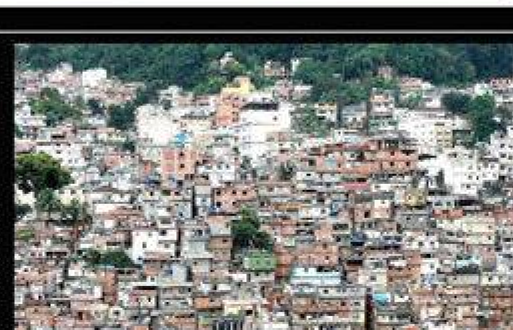
游戏新增了掩蔽系统，但重点不在于此：“体验该作的方式不是找掩体，开火，再连滚带爬地运动到下一个掩体”，游戏还加入了肉盾设计（抓一个人质当人体盾牌），“我们综合了该系列的优良传统并将其发扬光大，于是该作成了一场弹雨中的芭蕾，或一部枪战功夫片，随你怎么称呼好了”，Nelson解释道。


英雄迟暮

电攻百科

上帝之城

巴西里约热内卢的贫民窟，这里是“上帝之城”，更是魔鬼也会叹息着转身的地方。这里二十多年来被残暴、贪婪、复仇、野心、背叛、掠夺所裹挟的混乱生活以及最终导致的一场灾难性的黑帮争斗。那里的人从小就要辗转于匪徒间求生存，但胆小怕事的性格与自我保护的本能却使他们一直能平安度日。从80年代起这里变成了里约热内卢最危险的地方。




真实的上帝之城

新作前瞻 NEW GAME Hot!

狂飙：旧金山 逐鹿罪恶之城

DRIVER SAN FRANCISCO

A 期待度

发售日期 2011-4-30

游戏公司 育碧

游戏特点 真实城市

推荐人群：想去旧金山却办不下签证的人

竞速游戏

狂飙游戏的最新作

「Driver」系列虽然是赛车竞速游戏，不过除了单纯的车辆竞速之外，还加入了类似「侠盗猎车手」（Grand Theft Auto）系列的系统设定，并强化车辆竞赛的街头飙车要素，让玩家们能享受到有如电影一般的车辆竞速对战乐趣。在本作中，玩家将再度扮演身为FBI搜查官的主角「John Tanner」，并为了逮捕君临旧金山的犯罪大王「Charles Jericho」并消灭各种组织犯罪而展开本作的故事剧情。

而在这次这款系列最新作当中，最特别的地方，就是加入了一个所谓「Shift」的系统。举例来说当目标车辆在追击过程中发生华丽惊人碰撞的时候，玩家们可以在一瞬间换乘其他车辆继续展开追击的独特系统，而换乘的车辆除了可以从附近其他车子当中进行选择之外，玩家们也可以透过鸟瞰图映照出旧金山全区来选择自己想要的车辆。因此在游戏过程中，玩家们也可以透过这个系统将自己换乘到追击目标对向车道的大卡车上，并借此来跟对方展开超猛烈正面冲撞，可说是非常有趣的设定。





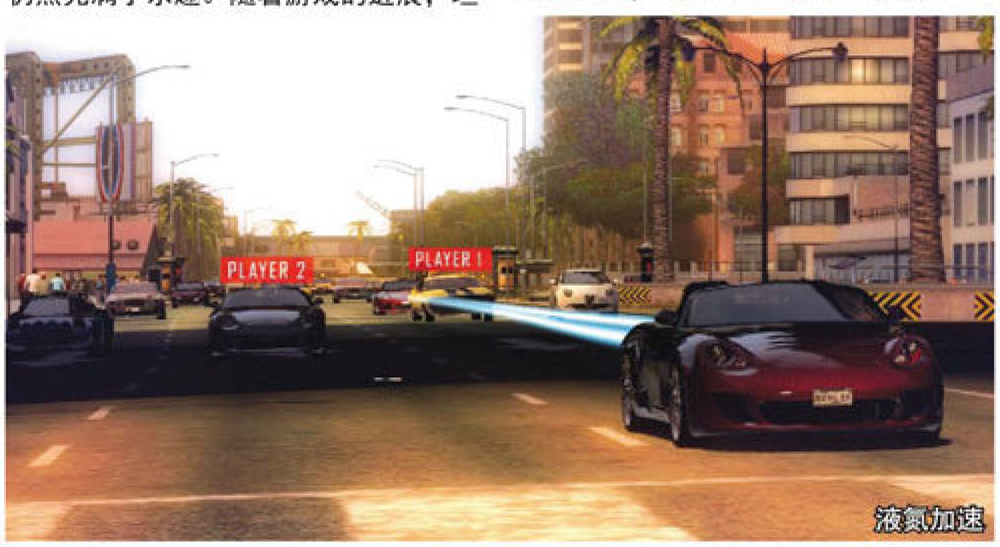
对旧金山的真实重现

侦探约翰坦纳



在《狂飙：旧金山》中，玩家将扮演侦探约翰坦纳，无情追捕主犯查尔斯杰里科。凭借着独特的汽车处理和可玩性，以及超过100辆各种汽车，在旧金山街道上，体验电影中汽车狂飙追逐的情节。这是4年以来的《狂飙》系列一个重要的版本。该系列摒弃旧观念，带来新的疯狂的感觉。在E3大展上，《狂飙：旧金山》表明，该系列的经典的汽车追逐已经取得了高清晰的效果。

旧金山，如平行线，只需要在一个地点进行。 以前的卧底约恩坦纳，这次将面对他的对手查尔斯杰里科竞争。这两个人都是狂飙2中幸存下来的人物，最终，他们将再次碰面。游戏具有高度广阔的客观环境，真实的汽车。我们的汽车偶尔会引来别的警察和其他不知名的麻烦参与追逐，往往会令人崩溃。虽然游戏的情节已经很老了，但是仍然充满了乐趣。随着游戏的进展，坦纳获得了多辆汽车的驾驶权，在城市的另一段还提供了支线任务。比如坦纳看到车外有别的有问题的人，他会跳到他们的汽车里，解决问题。虽然游戏没有设置什么新的标准，但是游戏画面的强劲，稳定，都媲美了经典的好莱坞电影传奇。在演示中，发动机的噪音和爆炸比较混乱，与画面匹配的不是太好。

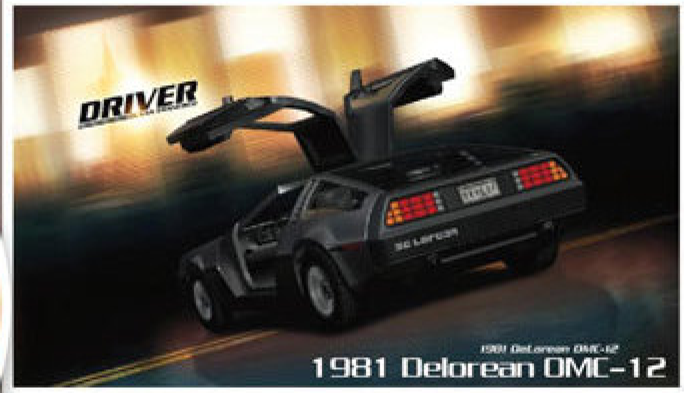


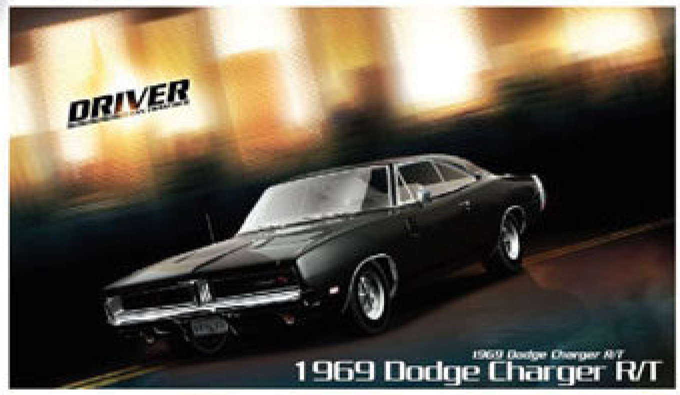
液氮加速


金门大桥在游戏中被很好的还原

传说中我们倾家荡产只买的起轮盘的车

游戏中加入DeLorean DMC-12这辆特殊的汽车是为了纪念德劳瑞恩汽车公司（这是美国的一家富有神秘色彩的汽车公司。该公司的特殊之处在于，它只生产过一个型号的汽车，称作DeLorean，具体型号为DeLorean DMC-12）。其余的车包括1967 Shelby GT500、2011 McLaren MP4-12C、1970 Dodge Challenger和1969 Dodge Charger。











期待度 A			
发售日期	2011-9-13	射击游戏
游戏公司	EA Games	
游戏特点	漫画风格	

推荐人群：近未来战士！



狂怒 RAGE 不狂热不英雄

游戏设定在由小行星撞击地球后的后启示录风格的荒原，根据真实存在的小行星阿波菲斯创建。据悉该行星2036年可能与地球相撞，游戏里则是相撞后的地球，其中一些人获得了强大的力量组建了**新的文明。**

游戏开发商id Software新作《狂怒》是一款含有驾驶元素的第一人称射击游戏，其中射击占60%，驾驶占40%。本作设定在一个后世界末日时代。这款游戏采用id Software下一代3D引擎，是利用此引擎的第一款作品，故事发生在后启示录时代，美国西南部的马路英雄背景下。

ID不会固步自封

既然拥有这么强大的表现手法，为何要固步自封呢？没错，RAGE确实拥有一个貌似开放的游戏环境——id将其称为导向式开放环境，充斥着许多支线任务及扩展要素，比如设计了一个交易系统，玩家可找到个某个柜台把捡来的破烂换成钱。没错，游戏地图确实幅员辽阔，以车代步是常态，路上还有许多值得拜访的岔路，玩家当然也能心无旁骛地直奔主要目的地。

但与其华丽的视觉效果比起来，我们更担心的是游戏内容——朝水里放电干倒一群敌人？开车乱转找NPC对话接任务然后怀揣利器直奔目标人物？似曾相识的游戏内容，受限的游戏环境，再加上线性结构的关卡设计，但愿《RAGE》不会重蹈《Doom 3》的覆辙。



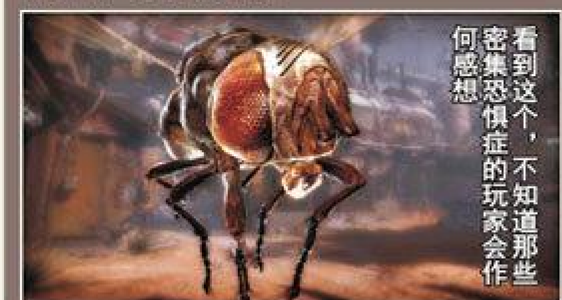


敌人也有着不错的武器


在游戏中你需要发挥自己的想象

游戏特色

PC版和主机版均具备双人合作模式，主机版还支持双人分屏操作。合作模式自成一体，无单机剧情元素。游戏中射击部分的玩法将遵循id的传统，游戏中的载具可视为游戏的延伸，玩家可开着它四处乱晃触发剧情，或者在新发现的市镇赛道上兜风。载具内设双座，在合作模式中其中一名玩家负责驾驶，另一人负责操纵武器。载具可碾过怪物，但血腥程度受限，因为id正谋求将该作定级为Teen以扩大受众，会有教学关让玩家掌握驾驶技巧。尽管游戏地图比较大，但仍算不上是“开放式环境设定”，玩家仍需按传统的线性模式接受任务并完成它。事件、NPC，及游戏物品被人为事先设定，不会像暗黑那样产生随机掉落。


看到这个，不知道那些密集恐惧症的玩家会作何感想

DEMO试玩体验

自《狂怒》第一次闯入玩家的眼球，我们就意识到了它绝对是一款FPS佳作，同时还是一款你不一定能轻松驾驰的硬件杀手。该游戏采用了全新的IDTech5引擎，而我们已经看到的《边缘战士Brink》使用的是低一代的IDTech4引擎，这将体现了《狂怒》在引擎技术上的领先程度。也正是由此原因，为了游戏的更加完善，该作被推迟到了2011年上市。

近期，官方对IGN放出了独家的demo。这将让游戏初步并首次的展现在世上，这个demo似乎在向世人宣布：《狂怒》绝对是id Software的倾力大作。我想，没人能够质疑这个公司的实力。看看他们制作过的作品吧：《DOOM》、《重返德军总部》以及《Quake》等等。《狂怒》不是上述游戏的副产品，也不是它们的DLC，更不是一次性产品，它将是id Software一个全新的系列游戏。

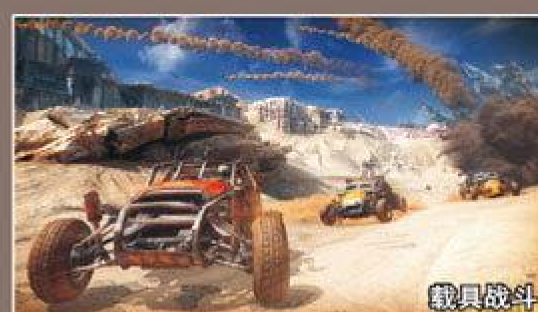

即便是NPC都长得那么诡异


ID惯有的宏伟场景描绘

启示录风格

《狂怒》是一部后启示录风格的射击游戏，游戏画面能够让你联想到同类型的《无主之地》和《辐射3》。游戏中，你将扮演“Ark”计划中的成员。该计划中的人们是人类为了免遭小行星的撞击导致物种灭绝而专门挑选出的精英分子，他们住在地下某个较安全的地区。Ark成员的任务就是当地表冷却下来之后重建整个地球。但是，事情还是出了些岔子。有些人在这场灾难中活下来了，但还有一部分人却突发了变异，社会一片混乱。重见天日之后，游戏主角会发现 一切都不是很顺利。

从进入游戏的那刻起，你就可以肆意乱跑，感受一下《狂怒》中的世界。游戏是开放式的，但你还是会在遇到的人和接受的一系列任务中得到指引。在这里你可以发现，游戏还融入了一些角色扮演和动作元素。随着游戏故事的进行，你将与变异人、恶棍和各种变异野兽进行战斗。仔细看看，你会看到游戏还带来了复杂的升级系统、物品制造系统、车辆改进系统等一系列内容，还会发现无数支线情节，这些内容都将为你带来丰厚的金钱和武器奖励。


载具战斗


游戏的画面首屈一指

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



称霸梦想中的西部
CALL OF JUAREZ the CARTEL
狂野西部：毒枭

浓厚的西部风情

育碧日前正式公布了现代西部作品《狂野西部：毒枭(Call of Juarez The Cartel)》的首支预告片和新细节。故事以一个虚构的贩毒集团轰炸了美国一处执法机构作为开场。这场袭击令人惊奇，美国相信贩毒集团已侵入了联邦机构，随后美国派遣了一支特殊任务部队来追捕这一贩毒集团。这支特殊任务部队包括联邦特工Kim Evans；毒品管理局特工Eddie Guerra；洛杉矶警局侦探，也是前作Ray McCall的后裔Ben McCall。


西部特有的散弹枪



潜入贩毒集团内部

任务目标抓住毒枭

特殊任务部队将穿越洛杉矶，到达墨西哥的华瑞兹追捕贩毒集团，期间三位角色都有各自的挑战，游戏将包含复杂的游戏体验。

《狂野西部：毒枭》的游戏背景被设定在墨西哥边陲城市华瑞兹（Ciudad Juarez），描述了当地贩毒集团之间的激烈冲突，内含枪战等大量暴力内容。法国游戏厂商育碧表示，《狂野西部：毒枭》将于今年夏天发布。在已经泄露的游戏截图上，三位主角分别手持手枪、突击步枪和散弹枪，准备在城市大街上开火。这款游戏的宣传语是：“将正义紧握自己手中，体验现代狂野西部的无法无天。”

B 期待度		
发售日期	2011-8-25	动作冒险
游戏公司	育碧	
游戏特点	西部牛仔	

推荐人群：有着一根牛仔骨头的西部控

这很可能是一部18禁游戏

2009至2010年间，华瑞兹市有大约6000人因与毒品有关的暴力冲突而丧生。奇瓦瓦州议员里卡多·布恩·塞尔蒙（Ricardo Boone Salmon）称，该州立法机构一致通过一项提案，将向墨西哥联邦内政部要求封禁这款游戏。

“当地存在严重的犯罪行为，我们并不打算掩盖这一事实。”塞尔蒙说，“但是，我们也不希望孩子们在这种暴力横行、价值观扭曲的游戏中成长。”奇瓦瓦州议会议长恩里克·塞拉诺（Enrique Serrano）称，最令人担心的是这款游戏对于华瑞兹市的儿童可能造成的影响。一些孩子已经被教导在学校附近发生枪战时，要“蹲下躲避”。他说：“长大后的孩子们越来越容易参与犯罪活动，因为在他们的童年，人们并不十分在意他们会在电视和视频游戏中看到什么。他们相信如此多的鲜血和死亡是正常的。”


西部风情


西部特有的豪放民风


霸气外露

编辑：大尾巴大狼 美编：哈秋

与恐龙的惊天大决斗

侏罗纪公园



成功开发了卡通冒险游戏《萨姆与马克思》与《猴岛小英雄》复刻版的Telltale Games获得了《侏罗纪公园》的版权(《侏罗纪公园》的版权归NBC Universal所有)，将开发一款分章节推出的《侏罗纪公园》游戏。

《侏罗纪公园》游戏前作几乎已经被人遗忘，1998年上市的《失落的世界：侏罗纪公园-入侵者》是一款FPS游戏。本来这样的作品应该被载入史册的，但是由于该作品无数的Bug最终导致其完全淡出人们的视线。还好《侏罗纪公园：基因计划》让玩家感到比较满意。

现在Telltale Games将接手开发《侏罗纪公园》系列游戏还是值得期待的，因为相比1998年来说现在的游戏开发技术好多了。而且《侏罗纪公园》系列电影就给游戏做了最好的宣传，希望这部作品会带给玩家全新的体验。

B 期待度		
发售日期	2011-4-30	冒险解谜
游戏公司	Telltale	
游戏特点	巨型恐龙	

推荐人群：刺激、巨型、霸王、一切你能想象到的大型生物控


这是个了解恐龙世界的好游戏


游戏中最害怕成群的恐龙出现

本作值得期待

Telltale Games已经和NBC公司达成协议，《侏罗纪公园》游戏版的第一部，最多可以推出一整季，即最多24集。只是目前尚不清楚《侏罗纪公园》会推出多少集，不过以Telltale以前的做法，大约是每个月放出一集，共4—6集。Telltale Games的首席执行官向《Game Informer》杂志表示，“开发《侏罗纪公园》游戏，将充分发挥我们在故事讲述和游戏设计方面的特长，我们将为玩家制作出一款戏剧性强、情节紧张的一系列游戏，创造终极的银幕探险。”

这款作品将聚焦故事剧情和人物角色，而非创作成一款单纯的恐龙射击游戏，而且将紧跟斯皮尔伯格执导的原作电影风格进行创作。游戏剧情发生在第一部电影之后，游戏玩法受《暴雨》启发。动作场景包含QTE。此外，一些选择将会产生分支剧情，电影版的主要角色将不会出现在游戏里，游戏共包含5个章节，美术设计采用真实系设定，从画面看比CSI好。


恐怖的霸王龙


游戏有个很详细的生态


翼手龙


角龙



创意有余，内涵不足

国土防线

如今的FPS游戏可以说就像电台的真人秀节目一样多如牛毛了。本已接近饱和的市场中充斥着大量毫无新意、不思进取的模仿品。所以，如果一部新作品要想在这个被过度使用的游戏类型中有所斩获，必会遭遇这样或者那样的困难。就比如《国土防线》这款游戏，如果它是在两年前甚至更早的时候被开发出来，那我肯定会毫不犹豫地打上9分，但现在我只能用四个字来对其描述，那就是：审美疲劳！

综合评分	画面	音效	操作	系统	耐玩性
7	8	7.5	8.5	7	6

推荐人群：战争题材，射击类游戏爱好者



综合评价

如果我们只谈剧情、背景设定以及角色，那么游戏可以说是极富想像力的；但如果谈到操作、新意和游戏性上，那我们就不敢恭维了，游戏过程中你会发现很多抄袭同类型经典的片段。

游戏键位操作





美国本土被打的一塌糊涂

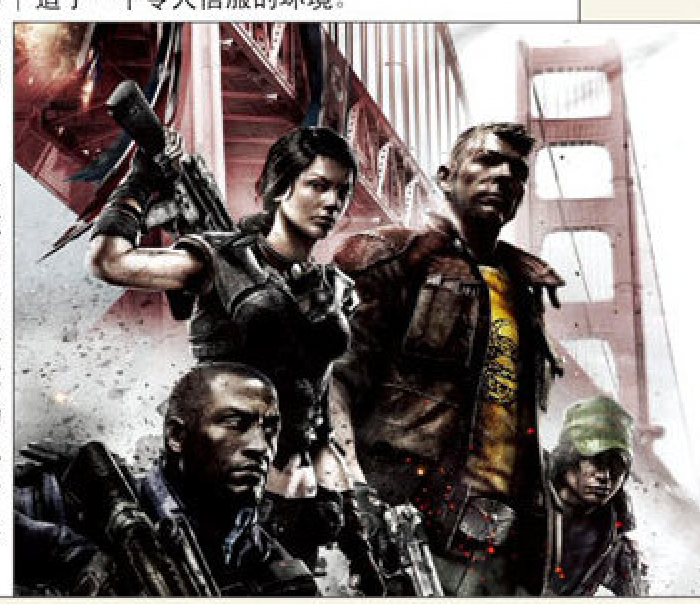
剧情设定—雷死人不偿命

幸好对于开发商Kaos Studios来说，《国土防线》确实有些与众不同的东西。我指的并不是游戏玩法上有什么新意，而是剧情和背景设定。《国土防线》故事发生在2027年，故事讲述遭受经济危机冲击后的美国逐渐衰退，威风不再，被自己曾经踩在脚下的朝鲜如今国力强盛，大举入侵美国本土。此时全体美利坚人民奋起反抗，抗击朝鲜侵略者，保家卫国。

这故事是不是有点太雷人了？也许吧。这完全由你自己判断。重要的是游戏的场景设定非常独特和有趣。《国土防线》是传统意义上的战争射击游戏，而且是完全不同的一款游戏。里面没有像COD那样预先设置好的“场景动画”，也没有大规模的战斗。即将在废弃的死胡同、被占领的仓库等地点与敌人战斗。《国土防线》并没有可以规避这场非人道主义大屠杀中那些明显的暴力恐怖元素，真切地反映了战争中被占领国家的残酷现实。以上所有这些都让游戏里的世界无比真实。

这种对战争的呈现正是该作的最大优点。由于我喜欢与历史相关的东西，因此很容易就和本作的情节、主题产生了共鸣。我很喜欢游戏的叙事方式和人物，尤其是本作将各种元素很好地融合了起来，为FPS游戏创造了一个令人信服的环境。







狙镜周围的虚化效果完全借鉴COD

游戏内容—专家觉得很糟糕

然而就游戏性来说，《国土防线》并没有什么可圈可点之处。这并不是说它不好玩，但如果以一个FPS游戏专家的标准来评判的话，尽管《国土防线》想让每一方面都与众不同，然而实质上还是难免走入当下的同类型游戏雷同的怪圈，甚至在很多方面都抄袭了前辈的成果。你在玩这款游戏时将会感到很熟悉，不会有任何不适，但它并不是那种能让你对FPS游戏重新审视的产品。你会用冲锋枪或狙击枪瞄准，扔手雷（动画很糟糕，非常搞笑），杀死一批又一批敌人。这些全是传统射击游戏的老套路。

游戏的单人战役没啥新意，特别极短的流程是该作的最大败笔，玩家还没玩出个所以然来，游戏已接近尾声了……由于该作售价为60美元，而如果你对多人模式不感兴趣，那么可以说钱花得非常不值。单人部分的7章内容5个小时就可以轻松通关（比使命召唤7还短）。尽管有可以让你重玩的元素（奖杯、成就和可收集内容），但大多数玩家可能玩一遍就腻了。


近距离攻击敌军装甲车


这个场景有点似曾相识

多人联机—美国人就是喜欢

多人联机游戏的表现要比单机略好，这从美国服务器上大量的玩家聚集就能看出来。尽管多人部分的模式不多，两个主要的模式，即“地面控制”和“团队死亡竞赛”，都不是什么新点子，但玩起来却觉得很新鲜也很有趣。这主要是因为比赛的计分方式而致。获得团队经验点比个人杀敌次数等数据统计更加重要，而且游戏的多人地图设计也相当出色，让你深切体会到敌人占领下的美国是多么破败和无望。



和队友背靠背发动攻击

更棒的是，多人游戏有许多可定制内容，比如大量的装备等等。多人游戏中你可以使用大量武器和许多种载具，比如悍马、LAV和武装直升机。你做的每一件事都和一种叫做“战斗点数（BP）”的东西关联起来。战斗点数可以用来升级你的人物以及解锁新武器等等。你甚至可以在战斗中用BP为自己的人物购买防弹衣和RPG等许多装备。所有这些内容都让游戏的多人部分具有相当的深度。但这并不是说《国土防线》就是当代FPS游戏中的精英了。游戏画面看上去比较落后，而声效和配音尽管非常实用，但没有什么亮点。此外游戏联机还有一些技术上的小问题，会导致BUG等。


讲究配合依旧是最重要的



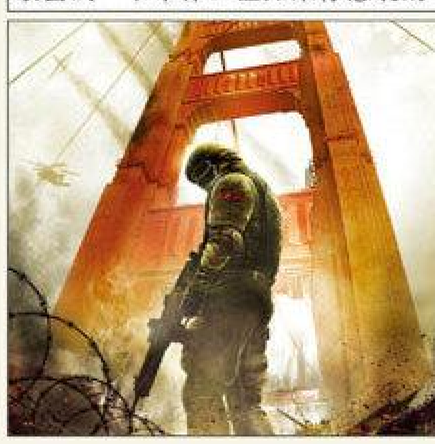


多人联机中玩家可以驾驶坦克

总结

我很喜欢《国土防线》，但我承认我喜欢的多人部分恰恰不是决定该作是否伟大的最重要一环。《国土防线》确实是我玩过的最能想像的射击游戏之一，它有着非常棒的剧情和一个阴暗残酷的真实背景设定。但它玩起来实在是一款太普通的射击游戏了，而且图像看起来比较落后，像是几年前的作品。最重要的是，该作的单人部分实在是太短了。《国土防线》的多人部分为整体游戏加了分，那些像我一样喜欢虚构历史背景的玩家绝对应该尝试一下本作。但如果你想玩的是一款高层次的射击游戏，那么就不要尝试了。因为《国土防线》可能并不能满足你的要求。







PDF……购买微信：bfwz888888



有关于这个游戏的介绍可能确实有点晚了，不过作为某猫却又不得不说，这个毕竟都是对于高达的爱啊。《G世纪》是拥有相当久远历史的高达乱斗系列，不过可惜的是这款血统纯正的日式S·RPG从来没有出现在过日式主机以外的平台上，所以PC上更是不用想了。不过这次十分幸运的是本系列的最新作除了PSP之外还登录了Wii平台，相对于至今依然没有办法好好模拟的PSP，Wii的模拟器相对来说已经较为成熟了，而且重要的是机器配置要求可谓十分的低。

模拟器设置

SD 高达G 世纪：世界

综合评分	画面	音效	系统	模拟度	耐玩性
8	8	8.5	7.5	8.5	9

推荐人群：高达的FANS以及战棋类爱好者



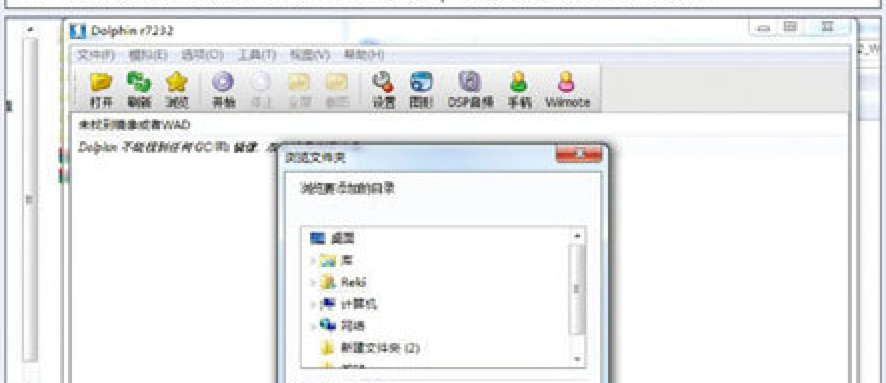
综合评价

能够在电脑上玩本游戏可以说是着实欣慰，不过模拟过程中有时会有文字变成乱码的小bug。

当然由于游戏确实已经发售了一段时间，所以相信已经有一些玩家通过模拟器体验上了本游戏，小编虽然在此姗姗来迟，不过相信也有着一些玩家还未知道这样的方法，所以某猫就算冒着“火星”之名也要向各位同学好好介绍一下。

现在来进行模拟器的设置吧

在这里使用的Wii模拟器名字叫做——“Dolphin”，真的是十分直接了当的名字，而且运行本次的《G世纪》电脑要求的配置并不高，根据某猫的测试使用7300等级显卡的一套古董机器也可以顺利玩上游戏，当然一些高效果的影片播放时可能会卡一点，这个就只能忍耐了。现在就来解析一下这个模拟器究竟是如何使用的。



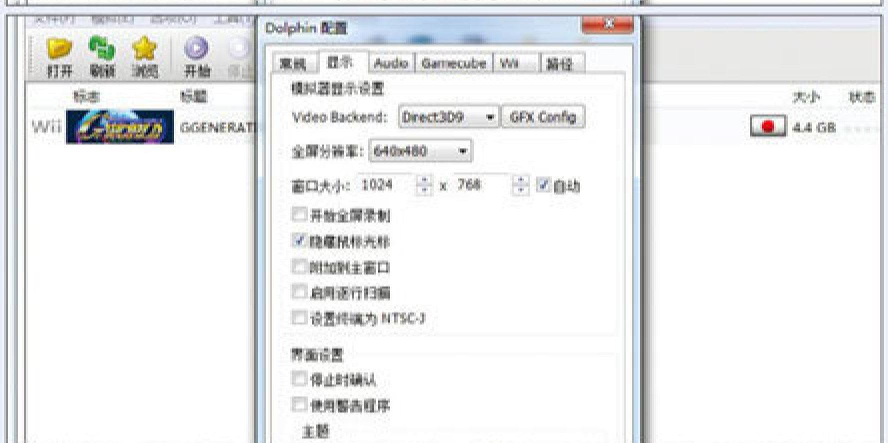
主界面：模拟器的主界面，设计还是相当简洁的，一开始自然是没有任何游戏添加了，双击之后便可以选择游戏镜像所在的目录。



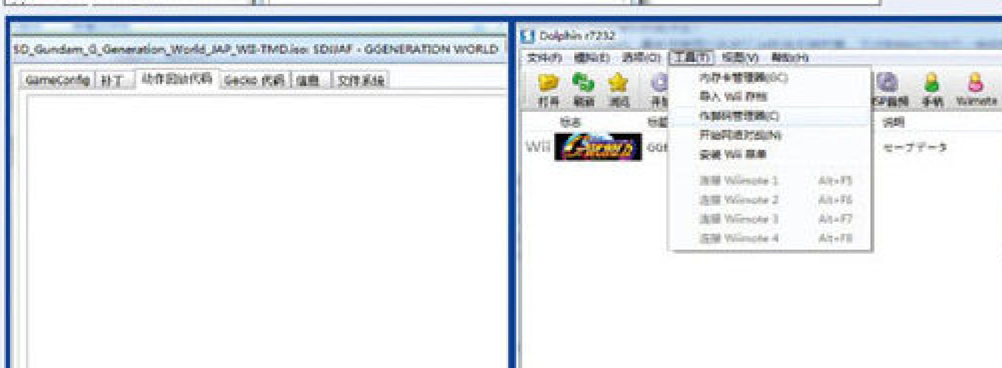
游戏添加：在添加游戏镜像后就可以从这里进入游戏了，同时如果要使用金手指的话需要先从这里右击相应的游戏，从属性选项里进行设置，在之后会详细说一下。



设置：游戏的主要设置是模拟器本身的一些设定以及显示设置，需要注意的是常规里面这个“启用作弊”的选项，如果想要使用金手指的话需要先将这一选项发开，“博派”的玩家就无视这个选项吧。



显示设置：除了这些基本的设置以外，点击最上面插件旁的设置按钮还可以进行更为细致的画质调整，这个是根据你的电脑级别而定的，在这里某猫就不多说什么了。



金手指：在之前所说的模拟器设定里开启了作弊后，右击主界面的游戏进入其中的属性，然后就可以在第一张图的选项中添加进各类游戏的金手指数据，添加后记得选中。之后在启动游戏前，查看第二张图中的作弊码管理，确保刚才添加的金手指出现，并且被选中了就可以进入游戏享受修改了。



键位设置：注意虽然偌大的界面上有着“手柄”两个字，不过游戏的键位设置是在这个位置里面的，千万不要搞错了。

开始享受游戏



初次：全部设置好之后就可以开始正式运行游戏了，在第一次进入游戏后他会告诉你存档损坏。不用怕，按键选择确定后会删除原有的存档文件然后自动新建文件，就可以正式开始游戏了。



成功：模拟成功，万事OK!

初心者游戏小提示



如何捕获：注意能够捕获的机体只能是对方母舰中出来的小兵机，需要把光标移动到敌方母舰上按三角查看，并且移动到格纳库一栏。捕获的细节么，先等到敌方母舰中的小兵机出击，只要将敌方的母舰击坠，此母舰出击的小兵机就会举起白旗，然后开自己的母舰去捕获就可以了，注意也有捕获的范围。一回合内只要在捕获范围内能任意捕获敌机。

机体开发：能够开发同类型的机体，随着等级的提升，开发的各不同，开发后原机体消失。



机体设计：机体设计就是两辆机体彼此联系能设计出新的机体，比如说0高达就是有太阳炉的机体和RX78设计。请注意设计出的机体不会加入己方，只是能购买到而已。



机体交换：己方两级以上机体才能进行交换，交换的机体是和自己本身能力差不多的机体，交换的时候还要付钱的哦。

世纪爆发：每一关都有自己的爆发条件，可以按菜单的第三项进行查看，满足条件后会有新的剧情、新的人物乱入。当然还有十分丰厚的金钱奖励。



挑战：在世纪爆发下面的条件，完成难度要比爆发更高，当然完成挑战后会乱入一台强力机。金钱奖励也更加多。

各项能力：格斗和射击：只能提升格斗武器和射击武器的命中，注意不提升威力；守备：不用多说了吧；反应：提升回避率；觉醒：觉醒武器的命中和威力；指挥：指挥范围；魅力：影响经验加成，队长魅力越高队员加成越高，舰长则影响同舰人员。

ACE点：就是育成里面的加点，建议先把特殊技能加满。每关击坠数前3的能拿到额外的附加点，如果击坠数相同，排名会并列，第一名50点，第二名40点，第三名30点，其他的就是每击坠敌方一台算1点，母舰算2点。



如何换装：飞到母舰里去就能换了。

如何回复：回母舰一回合就补满了。当然也可以使用芯片，MASTER机能每回合自动回复10%的HP和EN。

超一击：超强气后击坠对方一机后就会变成超一击，打中必定超必杀，被敌方攻击到后MP自动回到初始状态。

机体升级：机体通过不断的战斗可以获得经验并且提升等级，每次等级都可以获得点数，你可以用这些点数提升机体的能力。不过要注意，机体能力的提升按照机体等级的高低会有很大不同，也就是说高等级机体提升攻击力时和最初的低等级时相差近6倍。而且当你提升某项能力数次之后，该能力升级需要的点数要求也会不断增加，所以一门心思狂加一项属性并不是上上之选。至于如何加点，这就是一个数学题了……





期望越大 失望越大

龙腾世纪2 战士实用技能解析



综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
8.	9.5	9	8	7	8.5

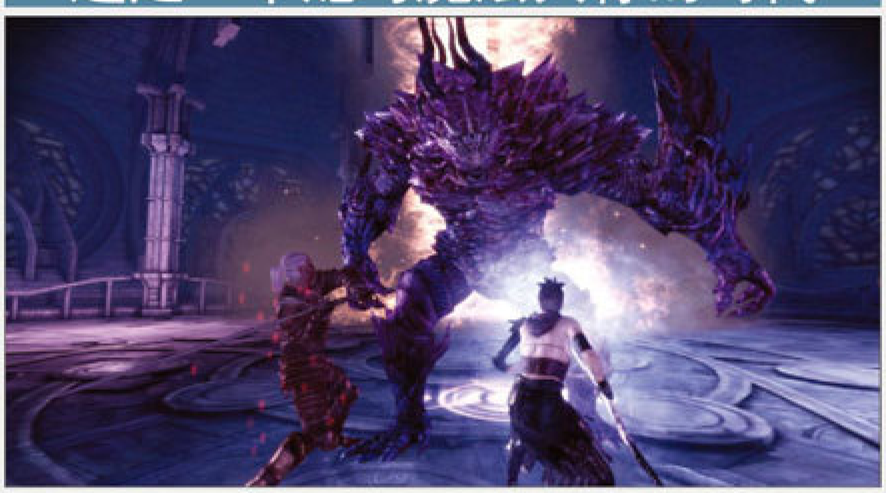
推荐人群：玩过前作，或者十分迷恋RPG的玩家



综合评价

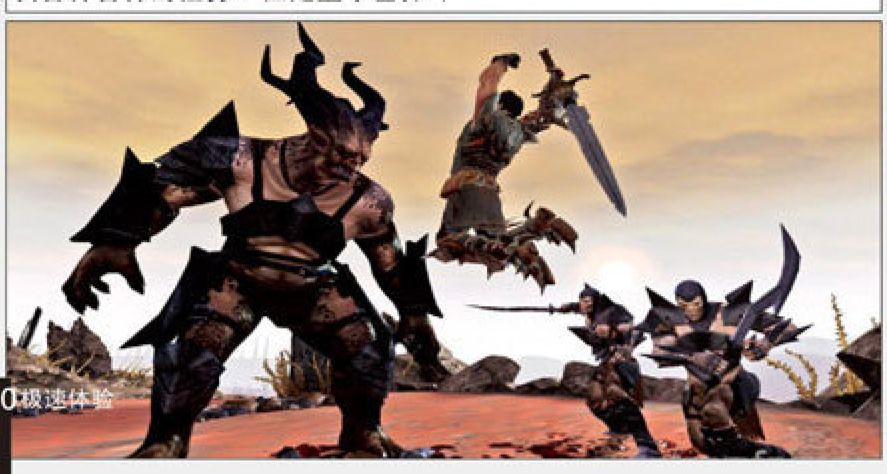
本着对于神作的期待去玩了这部游戏，那部“全世界都说它是神作”的《龙腾世纪》，我们在这部游戏里已经看不到这样的影子了。也许是我的期望太大，于是通关的那个下午，我失落了很久。

这是一个龙与魔法共存的时代



相对于一代主角主动去阻止枯潮做大英雄，二代这霍克老兄可谓完全是被一帮损友所害，整个游戏都是跟着损友后面擦屁股。最后惹出麻烦太大，眼看各地圣骑士就要找上门来讨伐，主角和一帮损友索性各作鸟兽散，各管各跑路了，留下“苛刻窝”的法师们怕是免不了要被屠杀了，实在不是一个英雄的作为。

玩家作为主角需要在游戏中解决各种各样的任务，但是整个世界地图就这么几张，其中还分黑天和白夜，而野外地图更是屈指可数，整个游戏打斗的时间几乎和剧情动画差不多，你经常会碰到一大段动画后马上进入战斗然后又进入一大段动画的循环中，使得游戏有种又臭又长的感觉。但是，打斗的手感还是很不错，无论队友还是敌人的AI都还算高，经常可以看到有兵空降在本方法师附近秒掉法师的事情发生。这也使得游戏增色不少。



游戏讲述了隶属教会的圣殿武士女指挥官卡桑德拉·潘塔加斯特抓获了主角的矮人同伴瓦瑞克，由于霍克的原因圣殿武士与法师的冲突一发不可收拾，而教会几乎失去了对双方的控制，整个世界处于战争的边缘，霍克是整个事件的关键人物，因此，卡桑德拉·潘塔加斯特希望通过矮人来获得霍克的信息，一方面，了解整个事件的来龙去脉，另一方面，通过这些信息寻找到已经失去踪迹的霍克的踪影，解铃还须系铃人，只有霍克才能制止战争的爆发。

瓦瑞克开始讲述霍克的故事。由于枯潮席卷弗瑞登，霍克和他的家人，母亲蕾德拉·霍克、胞妹贝森妮·霍克、胞弟卡弗·霍克被迫离开家乡，而霍克的父亲马尔科姆·霍克在离开之前就死于黑灵之手，一家人决定前往自由马凯的科克沃城投靠他们的叔父葛姆伦·艾梅尔。在逃亡的路上，霍克一伙遇到了陷入黑灵包围的圣殿武士阿薇兰和她的丈夫wisely，霍克一伙帮助二人解了围，好笑的是wisely一时冲动竟然因为霍克的妹妹是个变节的法师而要动武，在妻子阿薇兰的劝说之下才不了了之，这个关头，还想着抓人，wisely这小子够一根筋的。阿薇兰一伙加入队伍之后一行人继续逃亡，最后时刻遇到了黑灵的包围，霍克的胞弟卡弗·霍克在与食人魔的火拼中悲剧了，剩下的人苦苦支撑，眼看就要全军覆没，这时荒野女巫菲勒梅丝出现，以高龙的形态消灭了所有的黑灵。Wisely因为之前感染黑灵之血已经撑不住了，主角让阿薇兰结束了她丈夫的痛苦。菲勒梅丝同意载众人前往葛伦，但前提是霍克要帮她将一个护身符交给科克沃城附近一个达尔斯营地的守护者麦瑞莎里，霍克同意了这个交易，于是一行人搭便车到达葛伦，在那里坐船，前往科克沃城。

玩家就将会在科克沃城开始自己的将近20小时的游戏生涯……



游戏中会对你很有帮助的技能

这次的技能树设定十分简单，每个技能最多有两个天赋，每个技能都有自己的用处，对于整个游戏来说，几乎没有什么用不到的技能。但是通关一次的技能点基本在14~16左右，如何不浪费这些技能点是玩家需要去考虑的，下面介绍一下游戏中一些很强劲的技能。

Weapon and



精通盾牌的战士皆以伤害换取坚固的防御。比起双持，单手武器会损失些许精准，不过手中的盾牌也是一种不可小看的强力攻击手段。

Shield Defense： Weapon and Shield技能树下的第一层技能，战士进入防御姿态，减免遭受到的正面攻击。不过，同时战士的攻击力也会降低，且瞬闪无法使用。在前期为MT提供了一个很强的防御能力：攻击-25%，正面防御+50%。并且拥有一个强化天赋Shield Wall 铜墙铁壁。

Scatter： 战士对前方范围目标发动攻击，可以将多个目标击退。300%对付混乱状态目标。在游戏中击退是一个十分重要的效果，此时敌人的攻击、施法都会中断，并且会受到比平时更加高的伤害。而其还拥有一个天赋点数：Disperse。Scatter现在可以击退大体型目标，对低防御目标效果显著。玩家可以根据自己的需要使用。

Perception 和Safeguard： 这两个被动技能没有什么好说的，想团队中有一个T的话就全部点上吧，一共就两点，但是提供的效果是无法想象的。一个可以让敌人无法从背后攻击中获益，另一个是敌人无法对其造成致命一击。

Battlemas



单打独斗时，战斗大师就是让人心惊胆寒的杀戮机器。而在团队里，战斗大师就是一名经验丰富的领导者，他可以让队友们团结一致，奋勇杀敌。

Battle Synergy 协同一致： 当这个模式激活时，全队每名成员+5%防御，伤害减免+3%。这点加成看起来并不高，我在这里推荐这个技能主要因为他的两个天赋，Fearless Synergy：一个是队友产生仇恨的50%将转移给战士。至于另外一个天赋Hero's Synergy：战士承受队友25%的伤害，我觉得用处不是最大，不用将技能点浪费在这个上面。

Second Wind 复苏之风： 体力回复100%，60秒CD时间。在一些BOSS战中还是很有用的，天赋中有一个是将冷却时间减少15秒，如果玩家选择了这个技能，一定要将这个天赋点上。60秒时间对于这个游戏实在太长。

Defende



防御者通晓战场生存之道，他们能轻易地抵御掉任何伤害，然后全身而退。

Stonewall： 伤害减免50%，T的首选，在实际运用中，无法与Shield Defense同时发动，请玩家根据自己需要选择技能。推荐点上这个技能的天赋Bulwark，抵抗所有拥有击退和击倒效果的技能。

Two-hand



尽管缺少盾牌的保护，但是双手持有巨大武器的战士能够对敌人造成致命的攻击。

Mighty Blow： 战士跃至空中，向地面猛击，这次攻击会拥有2倍的武器伤害。其强化天赋中的Shattering Blow增加300%对付法师等脆弱目标的伤害，游戏中法师怪的攻击力十分强大，一定要尽早秒杀此类怪，而这个技能正好提供了这样的效果。

Scythe： 战士直切敌军，享受杀戮的狂喜，5倍的基础伤害值，配合Mighty Blow秒杀一切







法师怪，使得团队不用担心陷入法师的强力范围伤害中。

Whirlwind： 战士扫击身边的所有目标。双持武器最好的技能，而强化天赋Tornado会使得这次攻击中必定出现一个暴击伤害，对于那些单个BOSS来说这会稳定地出现一个暴击伤害。而另一个强化天赋Cyclone可以增加2倍的基础伤害，并且使得技能CD时间减少5秒。

Vanguard



先锋的信条：最好的防御就是进攻。他们的攻击直接，且强力十足。

Might： 伤害+10%并且无法与Control同时使用，一个很客观的伤害加成，对于一个输出职业十分重要，而天赋Muscle提供的暴击伤害+25%就见仁见智了，那种拼脸才能打出的暴击，到底值不值得这个用一个点数值得考虑。

Cleave： 10秒内伤害增加100%。集火时候必须的技能，100%的伤害配合Whirlwind对于单个的BOSS是个很恐怖的伤害。而天赋Claymore只是提供击昏效果，个人感觉意义不大，不推荐玩家点选。

Destroyer： 10秒内增加100%伤害，同时增加战士受到10%伤害和50%的暴击伤害。典型的七伤拳技能，可以与Cleave叠加，会在对付BOSS时变成相当恐怖的技能，陷入重围时不推荐使用。

Massacre： 被动技能，战士瞄准目标弱点猛攻。因此，如果敌人的血量低于一定水平，那么战士的下一次攻击将是致命的。斩杀（Deathblow）对付生命值低于20%的目标以及生命值低于10%的首领。无论在何时都是减少战斗时间的强大技能，因为血瓶CD的存在和数量，战斗拖得越长对我们就越不利。

Warmonge



好战者技巧高超，善于激怒对手，并凭借自己熟练的技能将对手击翻在地。好战者还精于控制，他们可以轻易地就将对手玩弄于鼓掌。

Taunt： 仇恨转移：8m范围内所有同伴的仇恨转移给战士，拯救队友的技能，很好用，并且能对所有怪物包括BOSS使用。天赋Below感觉效果没有那么明显，只是增加这个技能的作用范围。

Bravery： 除去当前目标，战士附近每多一名敌人+10%攻击，+10%暴击几率，MT的必备技能之一，增加攻击力，而Bravado和Bravura同样提供附近每多一名敌人+50%仇恨和5%伤害，前者可以作为T的技能使用，后者则作为容易陷入重围的近战输出职业的首选。

Tremor： 战士将武器砸向地面，将附近的敌人击退。对于群体怪物效果很大，击退后可以有效的减少伤害，逃离战斗。两个天赋作用不是太大，感觉如果点数足够的话，可以点上Aftershock，增加40%眩晕。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



成者为王败者为寇

龙腾世纪2全成就达成方式

《龙腾世纪2》乍看上去是个美丽的游戏，至少大部分内容不错，特别是PC版本，但使用了大量的重复内容。正如我之前所说，整个游戏中你都在同一座城市和它周围转悠，看过这么多重复的景色很容易让你厌烦。地牢看上去也都相似，甚至连小地图都没变，唯一的变化就是堵住的路线不同。每次当你想要探索一番时，都会觉得你发现的地方都似曾相识，这可真让人不痛快。





写在前面的话

本狼作为RPG游戏的强烈爱好者，也本着对《龙腾世纪》的最大敬意去玩了这次的续作，玩好之后，本狼只能说四个字："龙腾已死。"很多人说B社卖身给EA，我之前也不太懂；不过EA的确没出过什么令我印象深刻的游戏，除了荣誉勋章2010。没了上帝模式，我很心痛；毕竟从博德之门到龙腾世纪1，这类游戏战斗中的策略和站位都很重要，没上帝模式很难指挥，不过双手武器砍人比一代爽很多。整个游戏只有一个人物与前作有着联系，Anderson，但是由于治疗术有着30秒的CD时间（真实效果还不如去角落磕血瓶），所以他的出场率低之又低，或许就是为了填补这样的透明感；最后关头两大派别大眼瞪小眼的时候弄了个大爆炸，Anderson把自己变成了本拉登。关于一代的风云人物Alistair，玩家可以去吊死鬼酒吧看他，他整个变成了废人；看介绍是说，他与他的军队在第五次赤潮里溃败，他也逃离了自己的王位。我刚上去跟他聊天，他就被Redcliff的uncle给叫走了，说重头再来。



龙腾已死！

整个游戏到处充满了赶时间的痕迹，野外地图的匮乏，洞穴地图都至少用了两遍。而很多时候玩家都是在城内完成"跑环"任务，一副联邦快递的忠实员工的表现。同时游戏缺少了1代丰富的支线任务，这次的很多支线任务就是去说个话，很难得碰到几个不错的支线任务，还有不少因为BUG而无法完成，真不知道这次制作组到底在想什么。



游戏就是在这个小小的世界上不停地跑环

关于游戏中阵营的选择，无论如何都想保持中立是不可能的，到最后都是非黑即白，非白即黑，人永远都要选一边站。在这一点上，游戏很接近真实的世界，你有时候必须选择自己认为强大的一方，这也造成了对队友的友情的变化，在玩家身边有很多队友本身是对立的，例如法师和战士两派从一开始就有对立。所以，这次最难的成就不是满地图按着TAB找设计、配方和公式，而是GreatMindsThinkAlike，四名全部最大友好或全部最大对抗，不能混合。

关于游戏的各种BOSS战做的很好很宏伟，而且并不难打，即便在地狱模式中。每个BOSS都有着自己的打法，这点和魔兽世界很像，掌握各种BOSS的打法后几乎不用磕血瓶就推掉他，而最终BOSS简单的像一把菜，随便切切就没了，第一次玩的时候我还以为后面还有另外一个BOSS，没想到直接给我跳出了STAFF名单了……



本作恢弘壮阔的BOSS战

最后说说游戏结尾里的那个seeker，她是Chanty的骑士，应该和Templar不同。Templar和Chanty是信仰同一神的不同组织，2代里Chanty的教母也会提及自己管不了Templar；而seeker是Chanty教会的骑士，不属于Templar，估计是秘密军队吧，士兵都是穿鬼脸甲的，宗教审判的味道很重。整个游戏充满了宗教色彩，也许很多玩家理解不了这次游戏的剧情，这是正常的，我觉得这次游戏中的世界观和宇宙观达到了现在人都无法达到的高度,就像我们当年理解不了庵野秀明对于EVA那种世界观的描写。如果你几十年后突然回想起这么一部游戏，我相信你就会对他的思想有了更深一步的了解。所有超前的思想在当时的年代绝不会被人接受。



100%成就达成方式

Financier



成为DeepRoads探险队的成员.

故事相关奖杯，在ACT1时，你需要付50GOLD成为探险队成员，在你有足够的钱后找Bartrand说话，就可以成为DeepRoads探险队成员。如果你错过了大部分支线，而且花钱的习惯不好，没有50G，DeepRoads作为主线任务，你可以接任务"FriendinLowPlaces."和矮人Dougan对话，他就会资助你，但是如果被矮人资助，你是得不到这个奖杯的。

King of the Hill



击败Arishok。

仍然是主线故事相关的一个成就，但是可能错过。在ACT2终结前你将面对Arishok。有两种方法可以解开奖杯。一是和Isabela一起。二是和Fenris一起，当你到达Arishok这里，Fenris会建议挑战。答应的话Arishoc会和你一对一对决，你可以接受或拒绝，如果拒绝，你的队友会和整支部队作战，两种选择胜利后都可以解开奖杯。本狼主角选择的是刺客，利用烟雾和替身很简单的就将这个BOSS解决了，要注意BOSS的一个类似于顺劈斩的技能，周边的范围伤害，攻击力极高注意躲开。不要和BOSS硬拼，BOSS攻击力和防御力都比你能承受的高很多，利用各种晕眩技能打，这个BOSS没有任何解晕眩的技能。



玩家要和这个长着山羊角的肌肉男单挑

A Worthy Rival



赢得Arishok's尊敬。

游戏主线故事相关的一个成就，但是很有可能错过。在ACT2的时候，你要面对Arishock。获得奖杯的方法要求非常严格，因为有时限和对话选项的要求，选错了你将错过。具体是：

第一步 任务:Black Powder Courtesy

在这任务中，ViscountDumar让你和SeneschalBrann交谈，SeneschalBrann会委托你任务"OfferedandLost"，为了完成任务你要到Docks和Arishok谈话，有一个选项，你必须告诉他"Yourdelegateismissing."

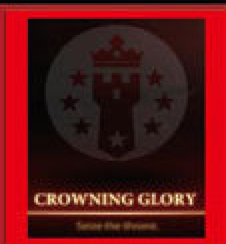
第二步 任务:Offered and Lost

在杀了SerVarnel之后，你会和ViscountDumar对话，对话中确定选这项："Donothideit,he'llknow."

第三步 任务:Demands of the Qun

当你接受任务"Demands of the Qun"，别急着开始做任务。你先去Docks会见日耳曼大婶Aveline，确定愤青Fenris在队伍中，他会在Qunari攻击城市之前表示对你的尊敬。

CrowningGlory



故事相关，但是可能错过。在ACT3时，任务"TheLastStraw"你必须在Meredith和Orsino之间选择其一，选择帮助Meredith可以获得奖杯。

MasterCraftsman



全三章设计、配方和公式，一定要小心，有些东西在任务中出现的区域，错过就再也回不去了。

Act1_Design: Rune of Frost, Lowtown (Ferelden Imports)
Act1_Design: Rune of Frost Warding, Sanctuary(Enemies Among Us)
检查在地牢的第一个房间箱子
Act1_Design: Rune of Protection, Hightown (Worthy)
Act1_Design: Rune of Fire, Dark Foundry (The FirstSacrifice)
在Ninette的环形房间
Act1_Design: Rune of Fire Warding, Wounded Coast
向南走到底，在一堆白骨里
Act1_Design:Rune of Lightning, Sundermount
Sundermount顶上，一堆白骨
Act1_Design:Rune of Lightning Warding, Docks (MageGoods)
Act1_Design:Rune of Impact, Wilmod's Camp (Quest: Enemies Among Us)



完成这个成就就是要仔细，按着TAB键好好找找，其实是很容易的一个成就

检查在附近的战斗Wilmod篝火箱
Act 2_Design:Rune of Spirit Warding, Gallows (MageGoods)
Act 2_Design:Rune of Striking, Dupuis Estate (PrimeSuspect)
走上楼梯，右转，然后进入左边的房间
Act 2_Design:Rune of Spirit, Brekker's Hideaway (Inside Job)
从楼梯走上去，搜索第二套箱子

Act 2_Design:Rune of Nature, Sundermount (Masterllen' s Shop)

Act 2_Design:Rune of Defense, Wounded Coast

以南部的道路，当路径开始往北再次检查一堆白骨

Act 2_Design:Rune of Nature Warding, Smuggler' s Cut (Black Powder Courtesy)

走过荒野退出并检查一堆白骨

Act 3_Design:Rune of Devastation, Sewer Passage (Onthe Loose)

检查一堆在地牢出口的白骨

Act 3_Design:Rune of Valiance, Sundermount

检查墙壁东南部的Varterral'shunting地面

Act 1_Design:Elfroot Potion, Lowtown (Lady Elegant)

Act 1_Design:Restoration Potion, Gallows (Formari Herbalist)

Act 2_Design:Life Ward Potion, Gallows (FormariHerbalist)

Act 2_Design:Rock Armor Potion, Low Town (Night)

搜索Gamlen的房子的废墟

Act 2_Design:Might Offense Potion, Sundermount(Graveyard)

退出岩洞和右转，检查一堆白骨

Act 2_Design:Elixir of Heroism, Hightown (Demands ofthe Qun)

检查一具在广场前的Hightown大广场的尸体

Act 1_Design:Debilitating Poison, Darktown(Tomwise)

Act 1_Design:Tar Bomb, Docks (Shady Merchandise)

Act 1_Design:Deathroot Toxin, Docks (ShadyMerchandise)

Act 1_Design:Combustion Grenade, Tal-Vashoth Cavern(Black Powder Promise)

Act 2_Design:Mythal' sFavor, Wounded Coast

向南走，并检查你找到的第一个箱子

Act 2_Design:Arcane Poison

在精灵营地的箱子里

Act 3_Design:Fell Grenade, Wounded Coast

在南边，检查southern角落

Supplier

全部制造素材，一定要小心，有些任务中出现的区域，错过就再也回不去了。

Elfroot: 9

Act 1: Sundermount -精灵营地的前方
Act 1: Sundermount -在山上的第一把火，检查后面的石板
Act 1: Wounded Coast-第二次北方靠右的岔路口
Act 1: Bone Pit-在遥远的东南方
Act 1: Wounded Coast-南部的道路，向西走到底
Act 1: Sundermount Ambush Site (Quest: The Way it Should be)-南部的道路，靠近西边
Act 2: Sundermount 检查Varterral以南石窟的墙壁
Act 2: Wounded Coast 南边道路，走你的左侧道路转向西方
Act 3: Wounded Coast 南边道路，走你的左侧道路转向西方

Spindleweed: 6

Act 1: Lowtown-在两个出口之间东侧的小范围内
Act 1: Slaver Caverns (Quest: Wayward Son)-刚进入地图后仔细寻找
Act 1: Wounded Coast-进入地图后向北查找
Act 2: Lowtown-在东南角，出口和工厂之间
Act 2: Gallows Dungeon (Quest: Dissent) -从入口向东，检查墙壁
Act 3: Lowtown铸造厂附近的楼梯

Ambrosia: 1

Act 3: Castillon' s Landing (Quest: No Rest for theWicked)-检查在
西北部的房间

Lyrium: 9

Act 1: Bone Pit Mines (Quest: The Bone Pit) - 在第一个房间中的一个角落
Act 1: Runaway's Cavern (Quest: Act of Mercy) - 在第二个大房间，检查西面的死胡同
Act 1: Deep Roads Expedition - 检查西南角
Act 1: Deep Roads Expedition - 在打掉第一个食人魔后，检查西北的墙壁
Act 1: Tal-Vashoth Cavern (Quest: Black Powder Promise) - 在第二个大房间，东面狭窄的道路
Act 2: Bone Pit Mines (Cave - Quest: Forbidden Knowledge) - 火堆旁边
Act 2: Bone Pit Mines (Quest: Cave Crawling) - 在入口处，右转，走上楼梯
Act 2: Wounded Coast (Dank Cave - Quest: Forbidden Knowledge) - 进入你右边的大房间
Act 3: Sundermount Caverns - 第一个房间，在你的左边

Silverite: 6

Act 1: Vimmark Mountain Pass (Quest: Shepherding Wolves) - 在西边的南出口的死胡同里
Act 1: Deep Roads Expedition - 穿过第一道门，低着头在你的右侧的坡道
Act 1: Tal-Vashoth Cavern (Quest: Black Powder Promise)- 在第二个大房间的楼梯上去处
Act 1: Sundermount Caverns -在有火的那个房间
Act 2: Sundermount Caverns - 检查死胡同底的第一个房间
Act 2: Smuggler's Cut (Quest: Black Powder Courtesy) - 在右边最后一个房间里

Orichalcum: 6

Act 1: Deep Roads Expedition - 在之前的神器室，检查角落里
Act 2: Varterral Hunting Ground (Quest: Mirror Image) - 解决了第二次蜘蛛埋伏后，检查西侧
Act 2: Sundermount Caverns - 在出口的房间里，检查北面
Act 2: Sundermount Caverns - 在出口的房间里，走上楼梯
Act 2: The Killer's Lair (Quest: All That Remains) - 在第一和第二之间的大房间小通道里
Act 3: Sundermount Caverns - 在出口的房间里，检查北面

Dragon's Blood: 1

Act 3: Bone Pit (Quest: Mine Massacre) -打败巨龙后获得

Deep Mushroom: 9

Act 1: Slaver Caverns (Quest: Wayward Son) - 在大房间，上楼梯后的房间
Act 1: Deep Roads Expedition - 在与黑暗衍生物接触的第一个房间，去你的右侧的坡道
Act 1: Deep Roads Expedition - 进入蓝色的房间之前，检查墙壁
Act 1: Sundermount - Sundermount 顶上
Act 1: Bone Pit Mines (Quest: Bone Pit Mine) - 在第三条龙的房间里，第二层
Act 2: Smuggler's Cut (Quest: Black Powder Courtesy) - 通过荒野的出口，在右侧的楼梯
Act 2: Gallow's Dungeon (Quest: Dissent) - 解决蜘蛛埋伏后，检查北面墙壁
Act 2: Varterral Hunting Ground (Quest: Mirror Image) - 进入Varterral后，上了楼梯到西部
Act 3: Drakestone Mine (Quest: Justice) - 东面的入口和检查北侧

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

GreatMinds Think Alike

和四名队友达成友好MAX或对抗MAX

注意，必须是四名全部最大友好或全部最大对抗，不能混合。

各队友的喜好

Anders



- 喜欢: 法师，以及友好的回答（橄榄枝）
- 憎恨: Templars, 血魔法
- 合作愉快的队友: Aveline, Bethany, Isabela, Varric, Sebastian

——他想让法师获得自由，憎恨血魔法（如果在第一章结尾触发“Tranquility”任务，会强制离队）

如果自己不是法师或者不是加血的Anders的话，无疑必须要做为healer，因为他将是唯一有回复技能的。专有技能上面的都出下面点到Swift Justice 为了减少CD, 之后加点则是偏向攻击或者辅助为了确保mana的恢复，务必Elemental, Primal, Spirit 三系中选出一系点到最后，一来可以提高魔法恢复速度, 二来可以辅助做些输出提高效率。

Aveline



- 喜欢: 法律、秩序、命令、友好的回答
- 憎恨: 邪恶、破坏、血魔法、谋杀、犯罪任务
- 合作愉快的队友:每个人

——他是一遵守法律和秩序的人，有时会被假象蒙混。游戏中正义的代表，虽然是个女性角色却是唯一一个你可以信赖的MT。在序章中强制加入，根据玩家的选择，可能在“The Last Straw”任务中离队。

日耳曼大婶脸比盾还偏如果自己的人物是战士的话请果断让大婶去板凳，自己来顶的话会比她舒服不知道多少倍(主人公的盾役心得在下面)。首先独有的技能BODYGUARD.强化后选取的目标所受的50%伤害转移到自己身上，不过反过来想，如果你的目标在打那作为盾役的你，为什么不直接把怪拉来让自己承受全部伤害呢？人物能力加点Strength willpower Constitution 一个都不能少，尤其是血量力量不用，一定要跟着装备走，毕竟决定你伤害的不是手里的武器，而是看你有没有开启Immovble, Shield Defense, 2个都是减少攻击但提高伤害吸收的东西。技能方面因为这人专有技能和不少普通技能有重复，因此请小心不要去加Defender里面的Resilience。

Warmonger下面的2个技能Taunt(嘲讽)Bravery 对拉怪很有帮助，二者请都强化。之后就是weapon and shield, 但是assault不建议加点。这里压根就是为了最后免爆击输出技能请直接无视掉毕竟开启大量防御姿态后，体力早就所剩无几而攻击更是减少到没发看的境界当然如果是没有boss的杂兵战，完全可以不开那2个要命的防御姿态。

Fenris



- 喜欢: Templars, Qun, 独立而行 (要提升好感，如果他要杀人，让他杀)
- 憎恨：法师的一切,奴隶的一切, Hawke (如果你是法师职业，悲剧)

很好合作的队友: Aveline, Carver, Isabela, Varric, Sebastian

——他唯一喜欢的事就是杀！杀法师。愤青，如果玩家是法师就不用想着在成就的四个人里算上他了。

讨厌的家伙都想砍死他了，不过他的强大是无可厚非的，个人专有技能更是集主人公3系之精髓(Templar Reaver Berserker)。这也是为什么我建议如果玩家选择战士职业的话，自己来当tank的原因之一，因为这人的技能真是不错，人物加点因为不像主人公需要考虑穿防具，所以血不用一个劲地加，顺序Strength>willpower=Constitution。在技能方面，Two-handed系里必须要加的有Mighty Blow, Glant's Reach, Sunder。 Mighty Blow至少强化伤害。Battlemaster 惯例的2点回体力虽然专有技能里已经有了，不过那个是杀人，这个是持续对boss战很有帮助。

之后就是看个人喜好，是喜欢普通攻击多还是技能多，各有各的好处。想普通攻击多的话就点Vanguard 里面的Might 和Control，各有好处，选一个来强化。如果想多放技能的话就继续点Two-handed 后面的2个技能，群功很不错。补充说明下这家伙在防具方便因为洞很多，恐怕是最能接近主人公职业的存在。



Bethany

- 喜欢: Mages, 友好的回答
- 憎恨: Templars, 血魔法, 讨厌急进愚蠢的行为
- 可以很好合作的队友: Anders, Aveline, Isabela, Varric, Sebastian

——是个非常善良和友善的姑娘。也是一个很难处理情感的人，支持任何一方，她都会和另外的人敌对。还好序章中强制加入，在结尾是会根据玩家的角色塑造，死亡或者离队。



Isabela



- 喜欢：自由，友好的回答
- 憎恨：无聊、急进的行为
- 很好合作的队友：任何队友
  ——第二章就会离队，3P女，个人十分不喜欢这个角色

加点方面不像Varric，如果不想把大量的伤害可观就请多加Dexterity，但是如果你队里只带她一个盗贼的话那你还开不开箱子了呢??如果二者都不放弃的话，你的Isabela必然是全队中最容易挂的，严格说来Isabela是一个单挑人物，被动中有加闪躲、命中、爆击和爆击伤害。但是并非tank的职业就注定了她只能和小怪决斗而已，Across the Bow当有了这个技能时，立刻去把这个技能去掉，不然每次你遇到boss，都是isabela来顶，然后顺便被秒杀。请把施展对象改成法师或一些容易对队里魔法师构成威胁的职业使用，或者干脆自己手动用。因为我的tank技能都能拉住怪，我宁可让Isabela去照顾家人的背后，因此我建议Across the Bow和Savvy只用于过渡，不强化Savvy更悲剧，最好都不要开，实在影响伤害。此外因为是盗贼而我们希望她多照顾下别人的背后，而又不会惹怒人家，因此建议加Scoundrel一来多自保，二来提高伤害三来还能回复体力，毕竟双持打得够快。此系不出Brand, 其他技能也均不强化。

Carver



- 喜欢：急进的行为, Templars
- 憎恨：Mages (甚至包括家人), 血魔法
- 可以很好合作的队友：Aveline, Fenris, Isabela, Varric, Sebastian
  ——Despite being family he isn't always the nicest person

Merrill



- 喜欢：法师，血魔法，恶魔
- 憎恨：Templars，征服Mages的行为
- 合作愉快的队友：Aveline，Isabela，Varric
  ——可能在“The Last Straw”任务中离队。精灵法师，攻击力没有Isabela那么强，Anderson若有若无的治疗能力总比她什么都没有要好。很难抉择的一个角色。

首先介绍下她专有技能中的2个持续状态Wrath of the elvhen: 8米内敌人每4秒造成伤害，同时每个伤害可以让自己恢复1%的血；Blood of The First: 魔法全部消耗，HP并且不能被恢复，魔法对她无效。初期Blood of The First看似很一般，1个MP20的魔法都要10HP来使用，而这10点HP要回复过来还不怎么容易。但是在游戏过程中还有很多装备可以提高这个效果多个装备可以让每点HP换来更多的MP效果，加上好感度1点HP可以达到换5MP的效果，也就是说，1个20MP的攻击魔法在开着这个Blood of The First的情况下，只需要消耗4点MP就能使用出来。而恢复手段基本就是靠Wrath of the elvhen。因为这2个技能开启需要消耗大量mana，所以我决定让她走上大量持续状态的道路。加点目前觉得比较完美的能力点除了magic拿法杖外，其他全加血。

我开启了6个技能总共用掉了130%的魔法，虽然开了Death Syphon，不过其实在Blood of The First下是没效果的。如果有人说开不到的话，那请把所有需要激活的技能都关闭，然后从Blood of The First>Wrath of the elvhen>其他的顺序开启就可以了。

Varric



- 喜欢：开玩笑，放松的回答和行为，友善的态度
- 憎恨：冒险激进
- 合作愉快的队友：任何人
  ——很省力的角色，一般都会加友好度。游戏中最给力的角色之一，枪械的攻击力不低，而且有着范围伤害技能，角色塑造有着典型的美国西部风格，是本狼很喜欢的一个队友。

加点方面如果自己不是盗贼的情况下，还是先以开锁为主Cunning，以章节来说第1章加到20，第2章加到30，最后加到40。就能保证在流程中开启所有的箱子，多加血比较好的事情是他不需要为了装备武器而狂加Dexterity。专有技能方面非常完美的技能，有辅助、有单体伤害、有自保、有攻速、有回体力。因为Bianca's Sony简直是神技，再加上如果加点以Cunning为主的话爆击伤害很可观，所以我个人建议以普通攻击输出为主。技能方面Subterfuge下面的3个技能尤其是烟雾弹大大提高生存几率，Specialist系中加到最后其中Speed或Power选一个强化，个人建议Power。之后就是Bianca中的Pinning Shot控制技能，伤害也不错。

这次的Q版全家福



Spelunker



探索十个洞穴，洞穴的全部位置

Act 1

Sundermount Passage (Sundermount)
相关任务： "Long Way Home."

Tal-Vashoth Cavern (The Wounded Coast)
相关任务： "Blackpowder Promise."

Bone Pit Mines (The Bone Pit)
相关任务： "Bone Pit."

Slaver Caverns (The Wounded Coast)
相关任务： "Wayward Son."

Act 2

Runaway's Cavern (Wounded Coast Approach)
相关任务： "Act of Mercy."

Varterral Hunting (Sundermount)
相关任务： "Mirror Image."
——This is also one of the two times to earn the trophy That Thing Has Legs.

Abandoned Slaver Den (The Holding Caves)
相关任务： "A Bitter Pill."



Recently Opened Passage (Sundermount)
相关任务： "Forbidden Knowledge."

Dank Cave(Wounded Coast)
相关任务： "Forbidden Knowledge."

Cave (The Bone Pit)
相关任务： "Forbidden Knowledge."

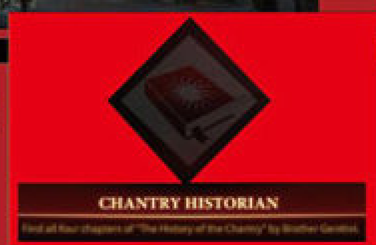
Act 3

Runaway's Cavern (Wounded Coast Approach)Drakestone Mine (The Bone Pit)
相关任务： "Justice."



Pride's End (Sundermount)
相关任务： "A New Path."

Chantry Historian



找到所有的"TheHistory of the Chantry"，三章各有一个。



个人感觉是本作里最难的BOSS

That Thing Has Legs



找到并杀死一个varterral。两次机会可以获得这个奖杯。
Act II: Merrill 作为队友，任务 "Mirror Image"，在洞穴最末。
Act III: 支线任务 "A Murder of Crows"， 在洞穴最末。古代龙战法和龙腾世纪起源相同。



这是第一条龙



其实龙的打法很简单，抓住他的攻击猛K就行了

Exorcist



找到并干掉Xebenkeck。在ACT2，要执行多重任务来完成，要毁掉五个tome，找到Fell Tome可以召唤出Xebenkeck。

这任务出现在你家里的桌子上，"Enemies Among Us"任务中要不杀Tarohne，几个TOME位置分别在五个地方：

The Chantry：走楼梯沿着南墙和检查南部的房间,这本书将在一张桌子上。

Viscount's Keep: 检查ACT1中走廊的背面。这本书将被放在板凳上的北边广场的房间。

Bone Pit: 在Bone Pit的一边,你将会发现一个骨坑的洞穴入口。探索山洞里找到那本书。

Wounded Coast: 北方路径,并在第三次南部叉,左转,检查墙上的一个入口"Dank Cave"探索山洞里找到那本书。

Sundermount: 过去的Dalish营地,在西方的道路,你会发现"Recently Opened Passage"，探索山洞里找到那本书。

几本书必须全部毁掉。全部毁掉之后，去Darktown进入"Evil Pit"，在地牢的尽头你会找到Fell Tome, 这个可以提高你的能力，但是要准备好之后与Xebenkeck的作战。将其杀死后解开奖杯。

写给那些完美玩家看的

游戏中容易错过的任务

DA2中有一些任务并不是直接显示在日志(JOURNEY)里，盯着日志做的话会错过不少。

NIGHT TERRORS

Puzzle 1:刚进来的地方有一本会飞的书，点击一下就会落到地上，点击可以增加一点属性点。

Puzzle 2:18次之内把小桶都移动到上层，而后是大桶，成功的话1点属性点，失败的话出现敌人.移动前请先存盘。

Puzzle 3:18次之内把4个红色桶都移动到中间。成功的话2点属性点，失败的话出现敌人.移动前请先存盘。

刚进门就可以看到Sloth Demon(Torpor)，它想要附身Feynriel.如果同意帮助它的话，可以选择以下奖励，奖励会在成功附身后给予。power(4点属性点)、knowledge(1点天赋)、magic(魔抗符文配方)，这是获得魔抗符文的唯一方式。

NIGHT TERRORS

Fenris 个人任务，这个很容易漏掉，不少留Fenris在家坐地板的玩家都会错过这个任务。造成后面ACT3 Fenrsi的任务也接不到，Blade of Mercy也就没了。

1.完成Speak to Fenris。

2.带着Fenris在Free Marches的区域中，路上会遇到遭遇战，然后就可以接到这个任务。

FORBIDDEN KNOWLEDGE

Enemies Among Us任务时饶了Idunna的命，就可以直接接到这个任务，或者去读随便一本邪恶之书也可以触发。前5本的位置，必须全部摧毁，选其他的都会导致任务无法完成。

1.Chantry 里面。

2.Viscount's Keep 里面。

3.Cave, 在Bone Pit的东边，有一个隐藏的山洞（地图上无标识）里。

4.Dank Cave,进入Wounded Coast后一直往西边走第一向南的路口下去，就在你的右边，同样地图上无标识。

5.Abandoned Thaig, 在Sundermount 左边的Recently Opened Passage里，就在那个石头人商店旁边。

全部摧毁后到Darktown寻找Evil Pit入口，进入后可以看到最后一本。这时选read the book可以得到2点属性点，其他选项都没有意义。不管你选什么都会出现魅魔Xebenkeck，杀掉后有一个成就。

Isabela

第二章中只有Isabela不离队，ACT3才能接到她的个人任务，里面有全员升级药水的必要材料。

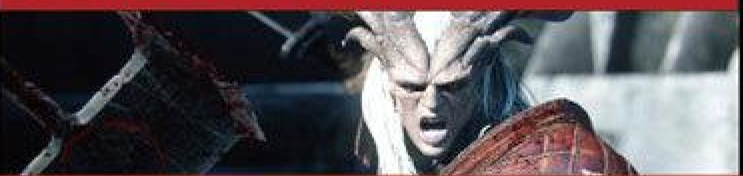
让她留下要满足以下条件：

1.必须在开始Following the Qun任务前达到50%的friendship或者rivaly，并完成中期信任任务(Questioning Beliefs)。

2.当在Aveline和Isabela在你的公寓吵架的时候支持Isabela。

3.完成To Catch a Thief。

4.满足上面条件，在面对Arishok的时候她会回来，不要把她交给Arishok，她就会归队。



写在最后的话

一个令人无比失望的游戏，这次的成就设定还算有些诚意。上面所列出的都是稍微需要解谜一下的成就，而那些在游戏中自然而然会获得的成就因为篇幅的原因就不在这里一一列出了。玩家所扮演的角色霍克，无论你怎样选择了他的职业和性别，他都会将在整个Kirkwall城中成为举足轻重的人物，你的一举一动都会改变世界的走向。

而对于整个游戏，很感谢BioWare扔掉些许俗套，反而关注Kirkwall城的政治斗争时，你可以想见我是多么吃惊。这种改变至少勇气可嘉：在30小时左右的游戏时间里，你大多数时间都会花在城内和城周围的不远处，总是看着类似的建筑。我很赞赏Kirkwall城有一些风格迥然不同的地方，比如Hightown（一个明亮、清洁的地方，很适合贵族闲逛）和Darktown（一块肮脏的地下区域）。《龙腾世纪》中有太多可以游览的地方，而《龙腾世纪2》的整个冒险都被BioWare限制在一块区域，这着实令人费解。

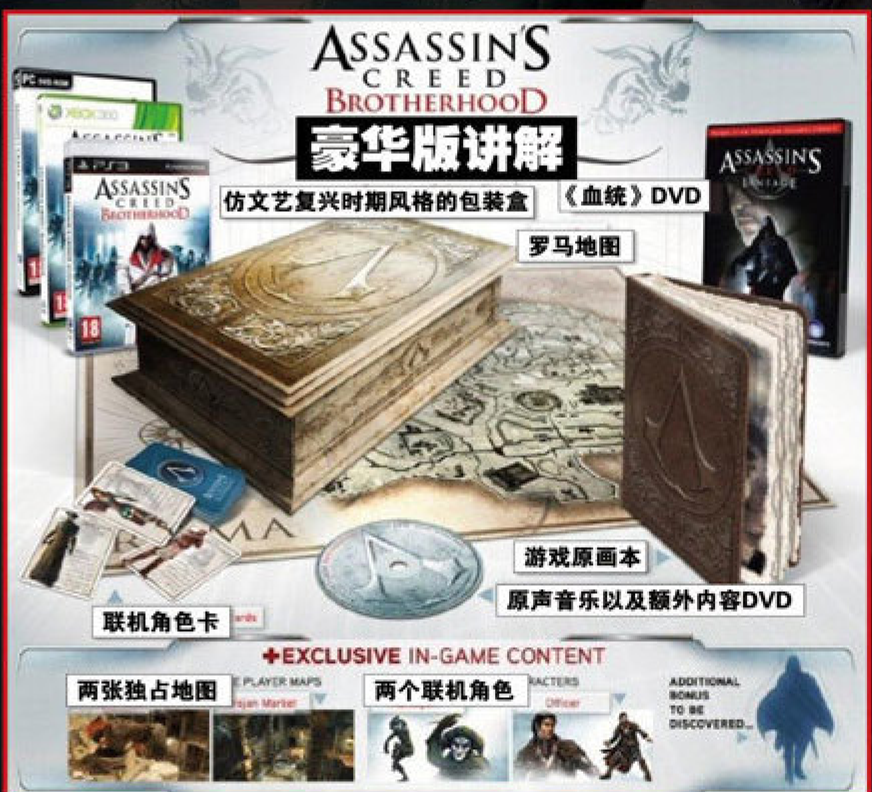
《龙腾世纪》最好的一点是可以停下来听听你的队友说什么。续集也是如此，队友之间的背景对话常常很搞笑，有时却很温暖人心。尽管队友的移动动作有时很生硬，但这些对话却让他们的性格栩栩如生，像是有血有肉的真人。《龙腾世纪2》中组建一支队伍并不是轻松的决定，因为你的队友不仅会帮助你战斗，他们还会参与对话，开启新的对话选项。比如，Anders可以看出某人是不是被占据了，因为它可以窥视"影界"；Varric可以用花言巧语把你带出不利的局面等等。当然，你也要考虑队友的战斗能力。一个全是法师的队伍一定走不远。《龙腾世纪2》战斗系统的一大魅力在于多变性。在简单难度下，你可以像玩动作游戏一样，狂敲一通键盘就能通关。但如果你要思考自己在做什么，你可以提高难度设定，暂停游戏，为每个队员下达命令。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



全方位功课讲解

刺客信条：兄弟会



按键讲解（以手柄设置为例）

TIPS：建议使用手柄操作，效果更佳



解锁条件讲解

不包含去uplay购买的物品

解锁名称	解锁要求
雷电装（服饰）	完成虚拟训练所有项目
Auditore Cape（披风）	重建罗马
Borgia Cape（披风）	收集所有旗帜
Medici Cape（披风）	官方Facebook游戏达到20级
Venetian Cape（披风）	官方Facebook游戏达到30级
特制护肩和胸甲	完成The Exotica任务
Spada Lunga	完成The Blood Money任务
队长之剑	完成The Faith任务
藏宝图	完成The Trendsetting任务
大箭袋	完成The Puling Threads任务

解锁名称	解锁要求
锤子和短剑	修建5所铁匠铺
Spadone	修建10所铁匠铺
飞刀最大值增加	修建4/8所裁缝铺
大型药包	修建4所裁缝铺
大毒药瓶	修建8所裁缝铺
Tank Model（战争机器）	完成达芬奇Hell on Wheels任务
Bomber Model（战争机器）	完成达芬奇Flying machine 2.0任务
Machine Gun Model（战争机器）	完成达芬奇Outgunned任务
Naval Cannon Model（战争机器）	完成达芬奇Loose Cannon任务
Parachute	完成达芬奇所有任务



界面讲解

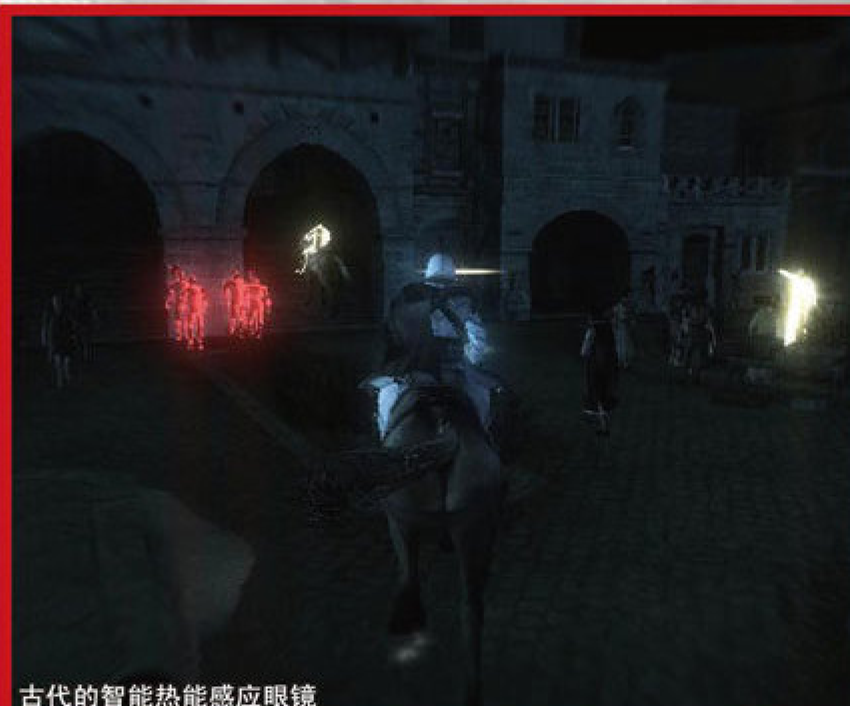


图标讲解





攀爬： 波斯王子遗留下来的猴子招数，这里比较特别，必须按住RT+方向键才能进行。

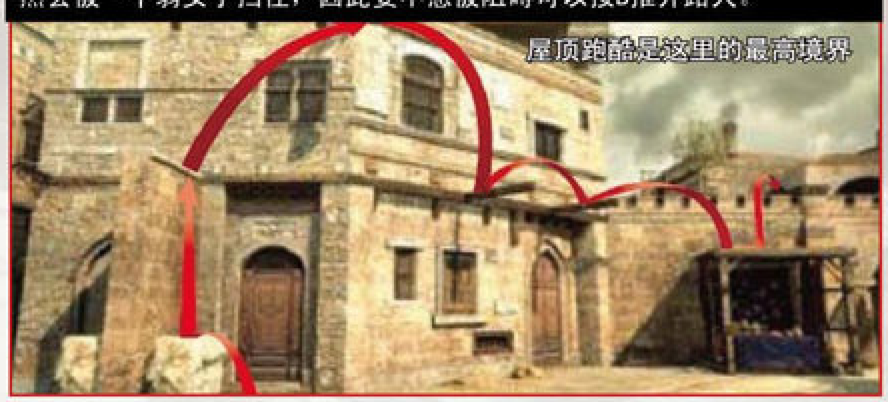


古代的智能热能感应眼镜

感知： 发动后会进入单色调世界，红色代表敌人，蓝色代表无害的人，黄色代表目标还有一些隐蔽的东西。

按键讲解

跑步： 游戏里对于跑步有三种定义：行走（直接推摇杆）、慢跑（RT+摇杆）、快跑（RT+A+摇杆），大家会发现凭借刺客健硕的身体居然会被一个弱女子挡住，因此要不想被阻碍可以按B推开路人。



屋顶跑酷是这里的最高境界

暗杀：必须具备两个条件：一个是要有袖箭，另一个要在敌人没有发现玩家的前提下。也有一个简单的方法来判断自己是否达到暗杀的条件，屏幕上方X键旁边出现Assassinate字样就可以直接按键了。

警戒：平时不在卫兵面前做些过分的动作，一般是不会被发现。敌人的警戒槽会从黄色变成红色，当三条杠都满了，你到哪都会成为通缉的对



隐藏：逃避追杀和清空通缉就必须做以下几点：1、找到地图上蓝色隐藏点（各隐藏点如图） 2、撕下通缉令 3、贿赂演讲者 4、刺杀官员。


井


马草料堆


坐板凳


屋顶躲避所

大鹏展翅：刺客信条的招牌动作，站在至高点张开双臂，纵身一跃，当然不是所有地方都能这么不要命的跳，游戏中凡是有信鸽或者老鹰的地方就可以。





远程武器很多时候只是辅助

远程武器：游戏中有飞刀和火枪等远程武器，初期个人不建议用飞刀，质量太差，不能秒人，到后期买到高档货再说。火枪适合对目标人物一击必杀，对付小兵还是别用了，以免暴露身份。

攻击：一味的傻按攻击键是行不通的，对付小兵都困难，碰到高手更是自寻死路。因此任何时候攻击对方都必须先锁定，这样像是防守反击、一击必杀才能使用出来。



这是我出连续技的最佳时机

连续技：在打斗过程中多使用锁定技巧，连续技是很容易出来的，只要整个过程不被攻击、没有空打，一招就秒掉所有人都有可能。

分支任务讲解

1、艺妓任务，在ROSA Flore触发此类分支任务。
2、佣兵斗技场，前往佣兵工会地下一层可以参与斗技场，通过下注比赛可以赢取资金。
3、盗贼任务，前往刺客公会，调查会议桌触发开启。
4、Cristina任务，根据完成度来触发。
5、收集素材类任务，武器店、工艺品店、医院以及裁缝店都可以领取任务。
6、拯救刺客，拯救分布在地图上遭遇敌人攻击的刺客，使其加入Ezio的刺客公会。随着加入的刺客数量增多，刺客公会的等级也会提高，在游戏画面左上角的长条数量也会增多。此后，可以在各个飞鸽点接受刺客契约，分配手下刺客完成适合的任务。手下刺客完成这些契约任务可以获得经验，积累一定经验，玩家可以手动给他们提升武器或者装备的等级，不断成长的刺客们能够完成的任务难度也不断提高。招募刺客公会的刺客，除了上面说的契约任务外，在通常战斗遭遇敌人时，可以按R2召唤出他们一起战斗，这里我们称呼为刺客公会技能，公会的技能随着公会的等级提高而不同，比如1级只能召唤刺客，3级就能够使用箭雨。
7、刺杀任务，在飞鸽点领取，此类任务通常都是刺杀目标任务。
8、警戒塔，地图上有很多红色区域警戒区，每个警戒区的中间都存在1个警戒塔和1名队长，首先在区域内找到红色标记的队长，杀掉他，然后爬到警戒塔顶部炸掉警戒塔就能解放该区域。同时区域内的各种商店设施就能开放了，当然需要玩家自己花钱才能真正开始营业。
9、Lenardo任务，2代中给予主角很大帮助的天才发明家，本作在主线后期登场。



此下水道贯穿整个罗马城



要素讲解

收集： 游戏里有以下三种收集形式，找到他们能够增加Desmond存在的祖先基因，同时也能获得报酬和成就。



1、Borgia家族旗：总共有101枚，分布在罗马的各处。



2、羽毛：2代遗留下来的要素，在这只有10根。



3、宝箱：里面有货币和一些物品，有144个在罗马。

PS：这一块将是我们今天的重点。

修建： 在杀死Borgia家族的小头目并炸毁哨塔后，就能得到这个建筑的拥有权，可以选择改造成银行、马棚或佣兵总部等很多建筑，同时还会返还给你丰厚的回报。



任凭背后狂轰滥炸，我依然是帅气的不肯回头



赚钱：
1、完成主线和支线的任务
2、偷敌人和平民的钱
3、把二手物品卖给商店
4、开宝箱
5、投资修建设施



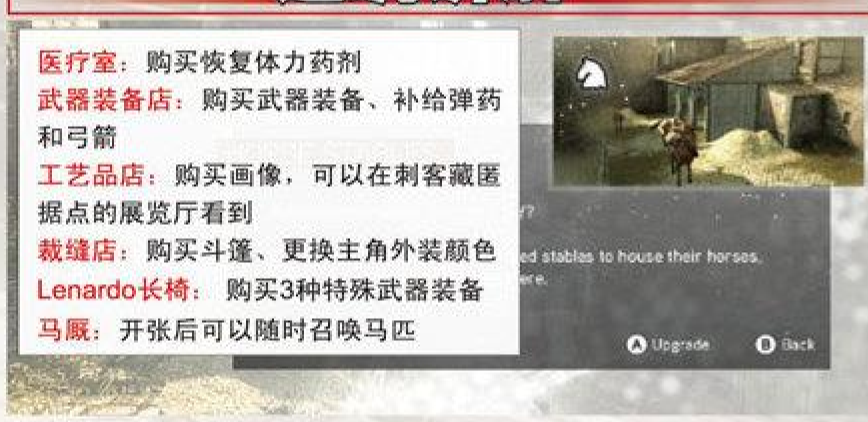
刺客培养： 在完成招募新人的任务后，屏幕左上方就会出现进度条，满了以后就能召唤同伴过来帮忙。平时可以不断的训练他们，分派任务增加经验值或者帮他们提升装备。



达芬奇： 高科技人才又一次出现，这次我们要做的分支任务就是摧毁他所制作的高科技武器。

十六号的记忆： 十六号记忆是解谜类游戏，通过感知能够进行破解。

建筑讲解



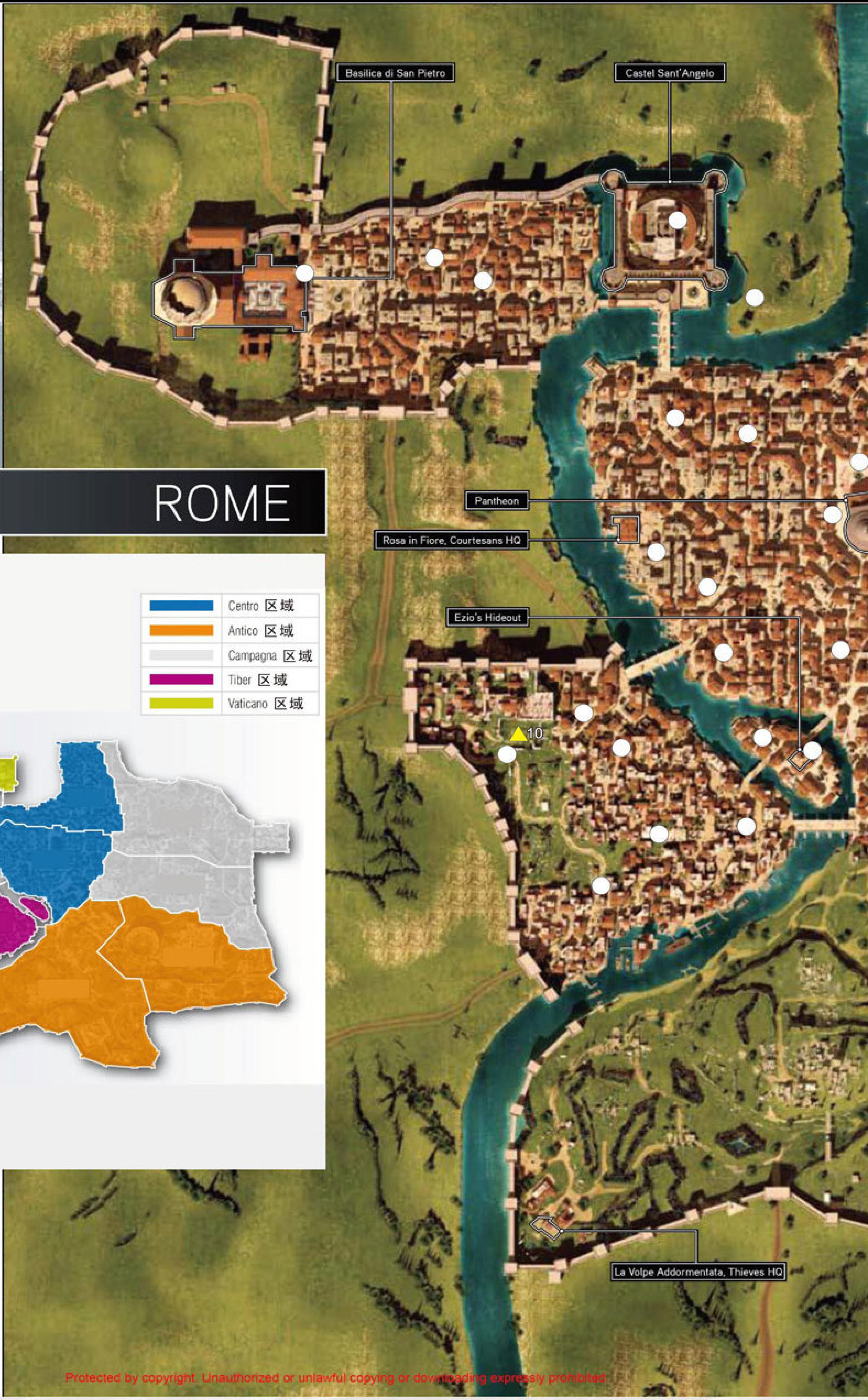
医疗室： 购买恢复体力药剂
武器装备店： 购买武器装备、补给弹药和弓箭
工艺品店： 购买画像，可以在刺客藏匿据点的展览厅看到
裁缝店： 购买斗篷、更换主角外装颜色
Lenardo长椅： 购买3种特殊武器装备
马厩： 开张后可以随时召唤马匹



遗迹： 探索遗迹相当于一个探索地图，能获得许多宝箱和宝物。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

ROME



(blue)	Centro 区域
(orange)	Antico 区域
(light grey)	Campagna 区域
(magenta)	Tiber 区域
(yellow-green)	Vaticano 区域

△ 白羽毛位置

○ 旗帜位置

Protected by copyright. Unauthorized or unlawful copying or downloading expressly prohibited.



Protected by copyright. Unauthorized or unlawful copying or downloading expressly prohibited.

白羽毛全收集

以下具体位置的正北方请看小地图的N字，且以罗马竞技场为圆心



第一根羽毛

方位：罗马竞技场西北方向，在04和09之间

明显标记：羽毛的正前方有一个喷泉，喷泉上面是一尊海王波斯顿的裸体塑像，四周挂满了旗帜。

攀爬位置：面对建筑物，沿着墙往右边走会看到明显的台阶，沿着台阶一步步上去拐个弯就到了。



第二根羽毛

方位：罗马竞技场正北稍偏西方向的Mausoleo di Augusto

明显标记：一座比较矮的圆柱形建筑，下面有几个“小卖部”。



第三根羽毛

方位：罗马竞技场正北方的Trinita dei Monti

明显标记：一个比较孤立的小教堂，整个教堂门窗紧锁，根本看不到里面的情况。

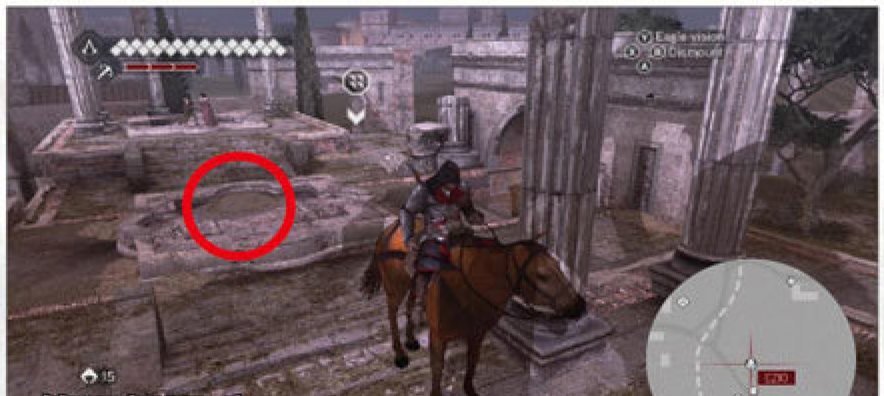


第四根羽毛

方位：罗马竞技场西北方向，在01和02之间

明显标记：非常富丽堂皇的寺庙的建筑，正门前方有一个很大的喷水池，而屋顶上方有个十字架，第四根羽毛就在十字架上。

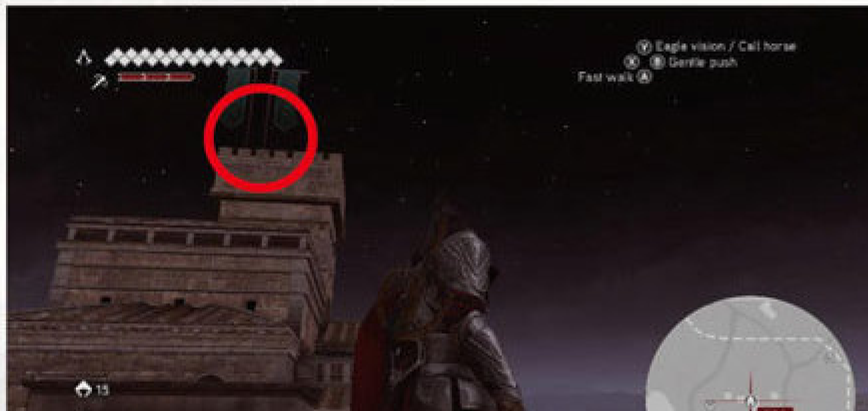
攀爬位置：这里上去的方法很少，绕着寺庙走一圈，来到侧面的地方，会发现一个封闭并有着铁杆的小窗，沿着这里一直往上爬就到了。



第五根羽毛

方位：罗马竞技场东北方的Terme di Diocleziano

明显标记：孤立的一座遗迹，最中间有一个干枯的浅池，附近还有人在求婚，起码我来的时候他在求婚。



第六根羽毛

方位：罗马竞技场东北方的Barracks，Mercenaries HQ

明显标记：在堡垒内的中央高塔顶部。

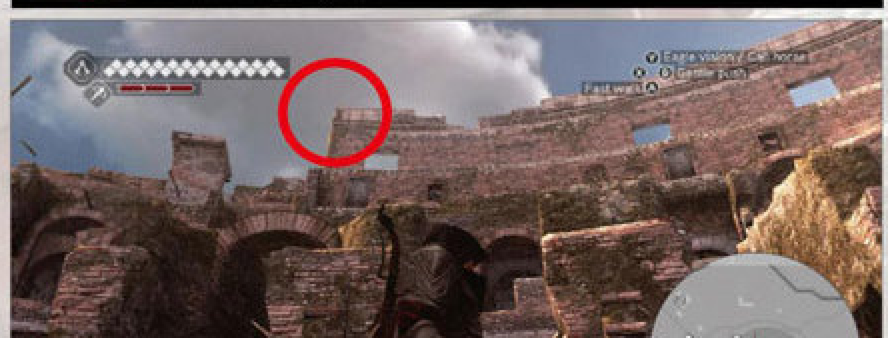


第七根羽毛

方位：罗马竞技场附近的Y型路口

明显标记：在三条路的交叉口会有一条孤立的石柱。

攀爬位置：沿着矮墙上去就能找到。



第八根羽毛

方位：罗马竞技场外延最高的墙上

明显标记：罗马竞技场。

攀爬位置：爬上罗马竞技场是一件非常让人兴奋的事情，爬上去的方法很多，就像俗话所说的：条条大路通罗马，我们这是面面墙壁能登高，别急着“拔毛”，边欣赏古建筑边找也不迟。



第九根羽毛

方位：罗马竞技场西北方向，在01和08之间

明显标记：这里比较空旷，能够看到罗马竞技场，四周有两根石柱，第九根羽毛就在那根最完整的柱子上。

攀爬位置：如果直接从柱子上跳过去明显是不太可能的，看到旁边有个“洞”的建筑废墟了吗？爬到最顶端，然后想办法跳到柱子上。



第十根羽毛

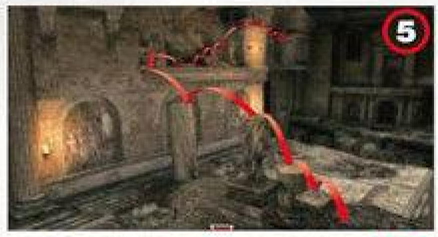
方位：罗马竞技场的西方，最角落的地方

明显标记：一个竖满了柱子的地方，可以说这里的石柱比房子还要多。

攀爬位置：找自己能直接爬上去的最矮的一根，以柱子作为台阶慢慢接近羽毛。

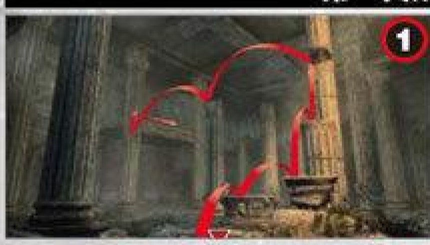
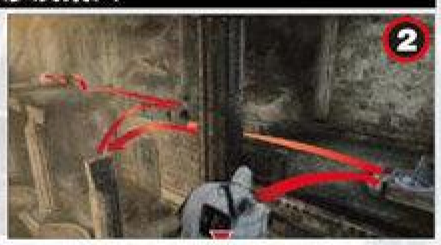
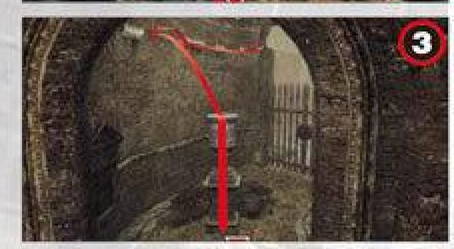
部分罗穆卢斯巢穴讲解

罗穆卢斯巢穴：罗穆卢斯是罗马神话中罗马市的奠基人，按照普鲁塔克和蒂托·李维等的传统罗马历史记载罗穆卢斯是罗马王政时代的首位国王，相传罗穆卢斯从小是被一头母狼养大，因此你看到的是许多披着狼皮的信奉野狼的神秘教派。对于这个“ROMULUS TREASURE”橙色标志，从游戏早期就一直存在于地图的中央偏下，但就算找到了宝藏所在地，系统也提示打不开，需要集齐所有钥匙才能破门。钥匙一共有6把，其实就是6个卷轴，每个卷轴都跟那些披着狼头狼皮的人有关，分散在各个城市的隐秘地下。这六个地点在地图上会以和“ROMULUS TREASURE”相同形状的黑色标志出现在地图上，是本作比较大的支线任务，完成后可以让记忆片段中的secret location 完成度达到100% 。






第一关所涉及巢穴


第三关所涉及的巢穴

入口：Antico区域的西南城墙，PriramideCestia向右。

成就：八分钟内完成。



红色线条为最快速线路，蓝色线能引导你收集物品。可以分成两次来完成成就和收集

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



“宅”，现在如日中天的一个词，众多媒体纷纷讨论其一涨再涨的势头，政府也屡屡表示关心并发布相应的政策。这个就是现在让所有中国人都格外关心的——房地产，现在本文就以此作为专题，当然这是不可能的……这里的“宅”自然是通常意义上的游戏宅、动画宅，不过以这样的内容为主题，不免又要被人投诉这个真是用的很旧的老“梗”啦（据说有人考据“梗”现在的用法其实错了……）。其实这次呢稍稍有些不同，因为本次不管是形式上还是主角们都稍稍有些不同，不过在此之前人允许我重提一些宅的小常识，我知道虽然这样的文字部分虽然总是让人似曾相见，而且还很容易骗稿费，不过就图片部分来说还是让人觉得很有趣的。

只有“宅”知道的世界

因为宅我们聚在电攻养成班

“宅”的饮食





“宅”的病

长期不动的话，身体自然不可能好到哪里去，而作为“宅”不动的几率自然更大了，毕竟想要靠游戏来完成运动这件事，个人认为本身就很不科学。所以大多数宅的身上特别是上半身都有各种典型的现代病，不过老实说……传说中无论是宅、还是文体工作都很容易得的“痔疮”究竟是什么某猫到现在都还是百思不得其解啊。当然偶也从来没想过得这个号称在人体中间部位发病却能让全身都陷入瘫痪状态的毛病……



“宅”的技能

“宅”们必定有着相当的电脑能力，因为不说其他的，动画和游戏都离不开电脑，再怎么机械等级不高也久病成医了。

编辑养成候选人 徐昊飞

神精在宅 宅在精神

标题反正都能念，我真不是故意的，你们信不？

大三那年暑假，我问过我同学我到底算不算宅男，然后就得到了一个反问语调极强的回答：“你？宅男？”回想也是，没那个宅男会一个人心血来潮跑去泰山，没那个宅男会喝醉到胡言乱语，好吧好吧！

但其实我也宅，我喜欢晒着太阳，抱本书看。啥？宅不是一动不动？我也喜欢在电脑这头看到团灭大呼小叫。啥？宅不是喊喊就行的？可我也会玩游戏玩通宵。啥？玩游戏和通宵都不算宅？苍天呀，谁来给宅下个定义呀！总不能宅男个个都是银魂上被妖刀附体的宅十四那种人吧！

确实没有买过手办，那么就拜托我的高达模型排排队的干活。如果非要说这些模型的故事应该发生在拼装过程中噢！从零件开始一点点变成一个整体，这种成就感我觉得叫宅！确实玩WOW从没高端过，可是那种在团灭N次后，撂倒BOSS的快意心情，我觉得这可以叫宅！那种通宵游戏最后通关，看到结局大团圆的喜悦与激动，我觉得如果不叫宅你想叫他啥？那种在山顶俯瞰大地的感觉，嗯……这确实不叫宅。

总之这就是我的宅生活，宅的有点与众不同。很久没有提起笔写这种让人心情舒畅的文字了，自拟题目，不限时间，哪怕跑题都没关系，甚至都可以泡杯茶，晒晒太阳，望望窗外，这就是我的宅，不必考虑太多，可以忘掉一切，没心没肺的过上一小会。我的宅理论是，宅在精神，或者叫宅在心中，如果你不觉的啰嗦我也会把宅叫做暂时让自己神游太虚作一次糊涂神。不论是读书，游戏，与朋友聊天，又或者只是单纯发发呆，宅有时只是让疲惫的我们稍事调整，并得到一种升华。我喜欢把这种宅叫做魔法，你呢？



十四其实宅的很可爱的啦

最后要说的就是，以前读《如果，宅》的时候其实总有个感觉，宅应该是一种过去式才对。

宅男也是人

好吧上面虽然小小诉说了“宅”的种种，宅当中不乏集中典型和精英，不过与其说是特别不如说是特技。其实再怎么说宅男也是人，每个人何尝不会一、二种特技呢，每个人在平日里又何尝不是普普通通的呢？下面将展示的就是一些宅男们平凡但是不平淡的小故事。

本文既然是专题，有着“专”之名，可以说不管是对于负责的小编也好、撰写的作者也好，都有一种诚惶诚恐的感觉。但是呢，本次的专题非常的特别，因为在下面即将出场的即不是电攻的众小编也不是久经撰稿的作者，而是近期进入电攻编辑养成计划的诸多普普通通未来可能成为小编的人们，他们和大家一样也是十分普通的读者们。他们的日子充满嬉笑怒骂、他们的生活有着曲折起伏，而这一切即将在这里得到展示的机会，在这里分享。因为呢，宅不需要理由、爱游戏不需要理由、参与电攻更不需要理由。我们在这里想要诉说的是——**“精彩的其实是你们。”**





编辑养成候选人

骆廷瑞

宅、宅、宅

说句心里话哈，虽然“宅”这个词不是特别的难听，宅男也不是这个社会最底层的人士，但说出去多多少少会让人有种异样的感觉。因为宅男本身就在语言和人际交往方面有着现在看来仍然不可避免的缺陷。日月如梭，光阴太贱。唉，那微肥、轻度近视、足不出门的宅男，我就有幸成为了其中的一份子。

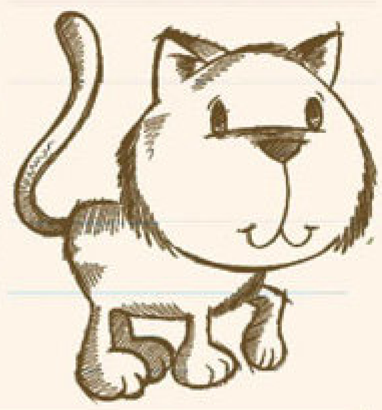
说到宅就不得不提到游戏。游戏在宅男心目中的形象就好比飞机中的战斗机，在我们心中具有无可替代的轰炸效应。想当年，我还是个懵懂的菜鸟……

记得高一的时候我根本就不玩游戏，但班里面超过一半的人都直接把游戏当作了他们生命中的第二个女人。于是为了搞好人际关系，我不得不在众人之中充大头，摆出一副游戏专家的架势。当大家说到某某人很傻把某某武器低价卖掉了的时候，众人开始哄堂大笑。我心里想啊，这是个难得的笑点啊，于是就抓住机会。所以每次到笑点的时候我一定是笑的最响的那一个……

还有就是从那时候开始班里就盛行电攻一类的杂志，一本电攻不仅要几十个人来回传阅，往往经过几十个人的蹂躏之后，再回到原主手中的电攻只能让他有一种感觉：这还是我的电攻吗？这还是我当初买的那本电攻吗？！而且问题是这一本宝贵的电攻还要时时提防班主任的突然袭击。羊入虎口事小，剥夺了我们莘莘学子受电攻教育的权利才是大事啊！

最要命的是那时候的我真的是对游戏一窍不通，好不容易借到了本电攻，又会引来更多没借到的人的围观“来来来，哎，一起看嘛！”。于是我成了一只负重的乌龟，背上顶了十几个人的巨大压力，那帮人趴在我身上倒挺舒服……大家一边品味一边对我说这说那，我虽然一窍不通但演技还是有两把刷子的，大家说一句我就“嗯”一句，“额”“是的”“哈哈”，我就这样成了名副其实的哼哈将。

记得去年暑假打了一个月的工，是在卖场里帮百事公司卖可乐。暑假可乐卖得特别快，我一箱一箱的加货，累的我老腰都要断了。回来之后天天窝在家里吹空调吃冰棍，疯狂地玩游戏。跟个吸血鬼一样最怕见阳光。平常我两天洗一次头，但那次我曾经创造了两个礼拜头发没沾水的记录……那天早上我弟来我家里找我让我去他家里吃饭。前一天晚上我们一起刷过怪。他发现我睡得正香就坐在我旁边等我。坐了一会就着急了，就说哥，去吃饭了。





该吃的时候就不要饿着

Just like the real thing except you get twice the food.

吃饱的时候就不要再吃了

我迷迷糊糊地说：“饿啦？”

他说：“嗯。”

然后我在半睡半醒之间说：“你在哪？我把药给你送去。”

他差点笑翻了！……后来醒过来我也觉得好笑……囧



六月份的时候苏州地区热得像锅上的蚂蚁，学校小卖部的饮料卖到快脱销。班主任看到垃圾桶里好多饮料瓶放不下都掉了出来，就让我们变废为宝，弄了个更大的桶专门回收饮料瓶再卖给收废品大哥，得到的钱充班费。于是每天都能看到班里几十个人一边隔着好几米远往桶里丢饮料瓶，一边不时地来上那么一句：“Fire in the hole！”

每次听到这句我心里就能感觉到“嘭”的一声巨响。估计要真的是在游戏里，这么多只手雷扔进去，就算是铁桶可能也要被炸得稀巴烂了……



电攻现实习小编 司徒

快乐的宅下去

那是个初二的暑假，《仙剑奇侠传三》正式发行了。出于对正版的支持，怀揣着兜里珍贵的100RMB来到软件店，花了69RMB买下了人生中第一款正版游戏——《仙剑奇侠传三》。回到家便迫不急待地安装在我家那台古老的98系统上，赛扬处理器、256MB的内存，刚好达到最低配置，尽管跑起来，会经常卡壳甚至天一热就直接死机，但凭借着我强大的意志力，一直没有放弃那台想“奔腾”的电脑。

由于老爸从小对我的严厉教育，使得他见不得我一直趴在电脑前享受游戏，不幸的事终于发生了！我的《仙三》安装盘被老爸发现了，老爸很生气，后果很严重。在我不知情的情况下，他直接把我的光盘连带着盒子全扔进了垃圾桶！心痛啊，我都带着古灵精怪的雪见MM、温柔与泼辣并存的龙葵MM和善解人意的紫萱MM走到了剑冢处了，用不了多久，我就可以带着她们去找万恶之首的邪剑仙算账了！可是，老爸，你居然把盘扔了！你为什么不留下第4张DVD给我，除了这张，另外3张随你扔。只可惜，没了，全没了，看着屏幕上长久显示的：请插入游戏运行盘。悲剧，简直就是悲剧，天下之间没有比这更悲剧的事情了。

在发呆了一下午之后，我必须得想个方法才行。必须得通关《仙三》，只要一有空，这个强烈的信念就在我的脑子里闪现。借钱！对，只有这样才能解决当前最紧急的问题。可是找谁借呢，这是个问题。老妈必然不行，她永远站在老爸这边；爷爷奶奶固然可以，只不过我不忍心伸手问二老讨钱；最后，也只剩下了和我很熟的表妹了。“要多少？”“150。”“NANI？老哥你抢钱啊……”“嗯。对不住了，先抢这些，以后有了就还你。”

阴谋得逞，二话不说，立马去软件店又购买了两套《仙三》。为了不被老爸发现，我藏了一套，另一套则将第4张游戏运行DVD藏了起来，而另3张则与其他光盘放在一起，所谓最危险的地方就是最安全的地方。简直就像地下战一样，危机四伏。

趁着老爸上班，抓紧一切时间耍《仙三》。邪剑仙死了，重楼被打败了，完美结局展现在我面前。欣赏完最后的CG，就直接去网上找各种攻略和心得来看。我是个追求完美的人，为了看到所有的结局动画，重头玩《仙三》、使用修改器、放弃部分支线剧情……可以说不惜一切代价，最终也在战战兢兢的时光中顺利地玩出了5大结局。

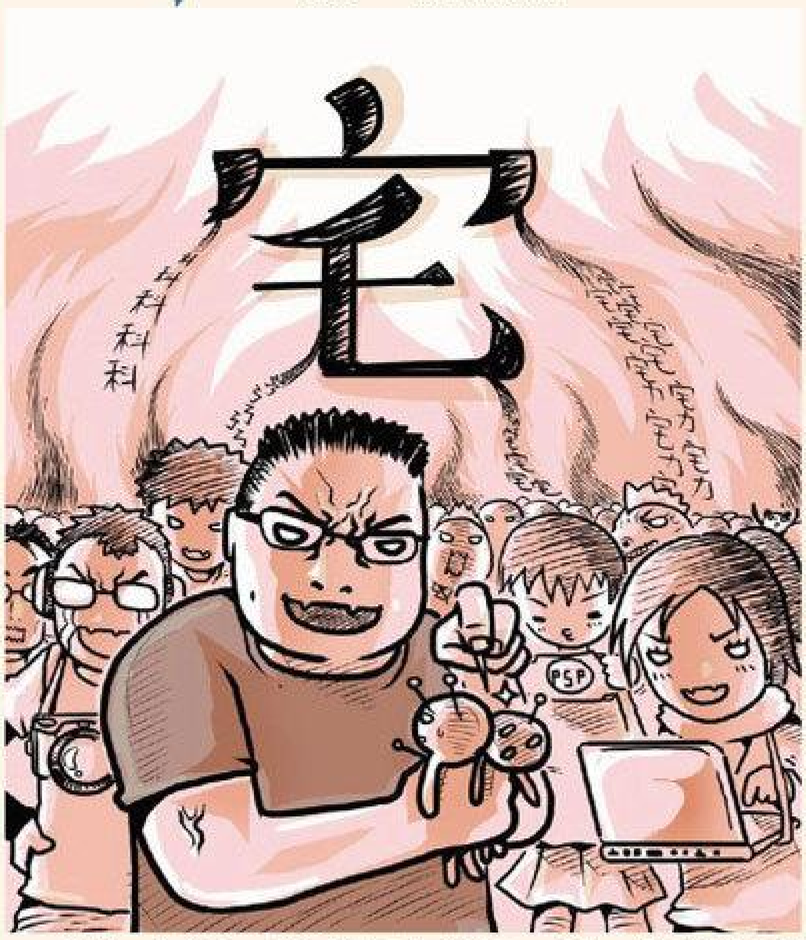
207RMB，对于一个初二的学生来说，不是一笔小数目，而为了痴迷的仙剑，这是值得的，尽管代价是开学后吃了两个多月的方便面。现如今，由于搬家的缘故，我的书橱里也仅仅只存有一套崭新的《仙剑奇侠传三》。



电攻现实习小编 艾克斯

脱宅不能

我不知道别的宅男是怎么克制他们心中的念头的。我是说，那种人们普遍都有的，满布于世间的，漫漫无际的，对于万物的——博爱和怜悯。



作为一个宅男，我没有自己的生活啊，朋友。你看地铁里那些人，他们上班下班，都是在过着像模像样的日子，还有朋友可以和他们聊聊，还有恋人可以陪他们斯磨。我呢，我在副本间刷来刷去，就盼着把巫妖王干掉。

但巫妖王是不会回应我对他的感情的！

如果你也宅过，你一定不会忘记这般胳膊酸痛，脖子发胀的日子，也一定会记得，每一个宅人心底里的孤独。我们宅人也是有所渴望的。有一阵子，那冲动太强烈，我就想出了自己的排解方法：我出去喂猫。

在我的住宅附近，有许多来路不明的流浪猫。实在没有别的什么可以让我爱的时候，我就去关怀一下小动物。我买了10公斤的猫粮，亲自从大卖场里背回家一大包。天气好的时候，我就勺上一碗猫粮，出门去喂这些猫咪。一开始猫对我还有戒心，几个礼拜之后，它们就全都认识了我，会在专门的地方等着我。能够被等待是幸福的。

看着身边一群猫低着圆脑袋专心吃食，我就感到非常满意。这些野猫和我一样，就想着能吃个饱，别生病。喂猫的时候，所有那些寂寞的感觉都没有了。我心里有一种平静、愉快的情绪。

那段时间，只要天气好，我就一定会去喂猫。虽然我和这个世界的交流仅仅限于被几只毛茸茸的小肉球蹭着裤腿。但我确实有了更多的户外活动，而且觉得自己不再那么宅了。

直到有一天，其中一只畜生攻击了我。它大概是把我的手当成了某种畸形的耗子，在我给它倒猫粮的时候，“嗖嗖”上来挠了两爪子，然后又补了“啊呜”一口。

那天晚上我去医院花了好多钱，大概可以买两张显卡。狂犬病疫苗是很贵的，还有破伤风针也是很贵的，最贵的是……从医院回来后，我把那一大袋猫粮塞进了垃圾桶。我再也没去喂过猫。我宅得更彻底了。我想，宅，就是缺爱。一定有其他补爱的方法，它不同于我亲身经历的这些挣扎。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑养成候选人 赵冠博

自由自宅

因为是男生，从小就比较喜欢玩游戏。所以一直对游戏的世界十分好奇，总是幻想着自己就是游戏里面的英雄，每天可以四处行侠仗义，惩恶扬善，给世界带来和平，为人民带来希望。久而久之的，喜欢没事就在家里玩一些RPG游戏，来满足自己当大侠的梦想。

记得那年我初二，同学介绍给我一款游戏，后来才知道是大名鼎鼎的《暗黑破坏神2》，还是那个毁灭之王的资料片，由于同学家离的都不近，又不可以联机，所以只能自己玩自己的人物，但是在当时还是感到十分好玩的，每个周五放学后，都会和老妈申请晚上不写作业来玩暗黑，然后按照关卡一个一个打过去，升等级，打装备，然后和同学们互相去彼此家进行“观摩”，趁机向他们炫耀下自己打到的暗金装备，看着他们羡慕的眼光，自己在心里窃喜一下。

貌似也是从那个时候起，开始喜欢在休息的时候在家里自己玩游戏。由于和同楼的朋友关系都非常好，每次出去玩那种捉迷藏类型的游戏时他们都会叫上我，因为当时家里管的比较严，所以他们都会来我家向我老爸求情让我出来玩一会，其实当时我心里也在像老爸求情：老爸，能不能把“让我出去玩”换成“让我在家打游戏”呢？





后来听说了“宅”这么一种说法，经对比，感觉自己有点沾边。宅，多指较大的住房，大家听过最熟悉的应该是“大宅门”，自从岛国传来了“御宅族”的说法以后，“宅”的意思就发生的演化，大体上分为以下几种：

1、俗称“家里蹲”，多半有狂热特殊爱好的纯宅；

2、不了解人际关系交往的虚无宅；

3、对二次元世界产生狂热情绪因此被视作怪人的二次元宅；

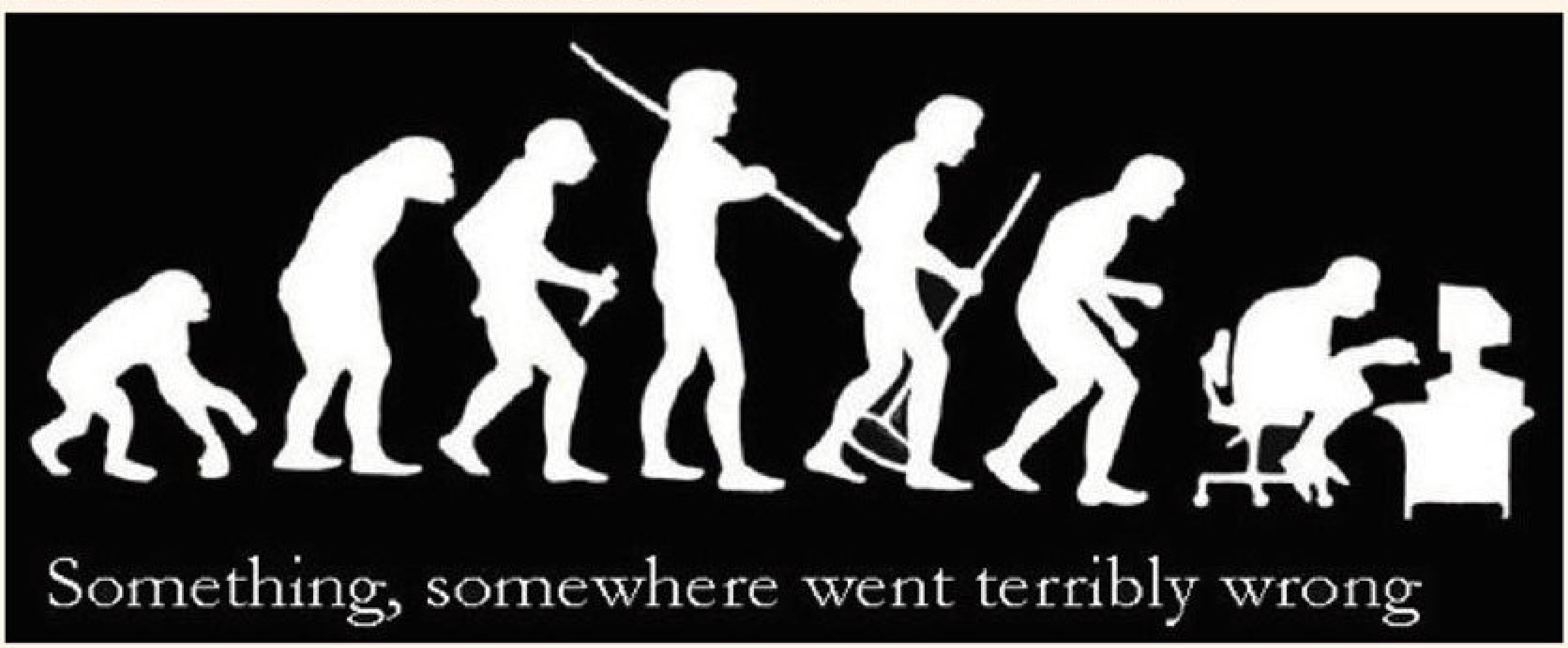
4、属于二次元宅的亚种，对萌文化情有独钟的萌宅；

5、对计算机和互联网技术相当精通的技术宅。

当然，以上这些分类，来自百度百科。 所以看了这些以后，我发现我并不是“家里蹲”，也比较善于人际关系交往，对二次元界兴趣一般，对计算机互联网了解泛泛，但是又喜欢待在家中，所以我一拍脑门，我应该是第六种：喜欢在家里玩游戏的在家玩游戏宅。

这便是所谓的伪宅吧。但是，正是有了伪宅的存在，才使得宅文化并不是人们眼中那个对于日本色情文化的沉迷或是对人类接触有障碍的那种不良的生活方式，而是变成了现代都市白领中流行的生活方式，这种新型的生活方式现在虽有愈演愈烈的趋势，但并不会成为具有不良影响的社会问题，它不会使人孤立，使人自闭，使人沉沦，使人堕落，反而带给了承受社会压力的人群一个自己的空间，让人们可以在自己的空间中随心所欲，无拘无束，自由自在。

俗话说的好：宅男不可怕，就怕宅的不像话。 所以，大家还是应该打开家门，多出去走走，即使选择了“宅”这种生活方式，也要争取做伪宅，不要做那种“家里蹲”的纯宅，宅在家中无所事事、对社会有百害而无一利的人，终将被时代的马车所抛弃！（这个时代走的也太慢了吧——|||）



编辑养成候选人
屹勋

宅？不宅？我们是快乐宅！

“宅”。说实话这个专题难倒了我，为什么呢。我自己可以算是一个算宅但是又不算很宅的人。一般的宅男宅女普遍都有着自己喜欢的游戏、周边、动漫，而且很多。手办、COSPLAY、PSP、NDS、PS123、另外还有痛PSP啊、痛车啊、等等数不胜数。但我手上就只有一个PSP。宅统称御宅，有纯宅、虚无宅、游戏宅、二次元宅、异次元宅、萌宅、电脑宅、技术宅。当然，也存在着很多其他类型的宅，由于其人数只占很小的部分。以动漫宅占一大部分。





宿舍宅男始祖

一开始我在同学中被称为宅男，但是我的另一名同学很快夺取了我宅男的称号，理由是我玩的是COD人长得瘦，我另一名同学玩的是魔兽世界，是个大胖子……所以我一直对他们的设定感到很奇怪……我本身是一个很爱游戏和动漫的人，可以说没有游戏和动漫我感觉这个世界就完了的感觉，我很注重游戏带给我第一印象、感觉等等，经常还把这些分享给我同学，新番动漫自己全部看过后给他们介绍。可能被我感染的多了，他们也开始看看动漫，讨论动漫啥的了。原来很长一段时间我都被作为他们的风向标，最新番的动漫、游戏、关于这些的书籍等等……而后慢慢的他们开始自己寻找动漫、游戏了。可以说是慢慢脱离我这个引路人，走向宅世界了。

宅男光辉事迹

慢慢的我们之间讨论宅事物的时间多了，说的话也越来越“宅”。有一次学校组织一次主题课比赛，我们班便开了一个《论对自己影响最大的人》的主题课，我就开玩笑的和我们那群讨论着交个动漫人物吧，他们也就笑笑，没说什么。课上时候我为了班级还是论了一下我们毛爷爷。后面的同学也都是几乎千篇一律的说各种人物的事迹和赞美，但老师似乎很满意？接下来就不和谐了，我们班好几个死宅开始准备上台，老师感到很惊讶，我也很惊讶……然后班座位后排的校领导了解到了鲁鲁修牺牲自己的伟大、L的超常思维、路飞为了梦想如何如何奋斗云云。班上大笑，老师的脸都绿了。台下的领导显得很淡定，有个女老师还不停着在偷笑。比赛结果也令人诧异：年级20个班，我们班居然得了第一，然后隔壁班的多次表示不服（好像听到我们班会了）。后来老师在班上表扬了那群赞扬中国伟人的，那几个宅老师就一笔带过了。我却认为很大一部分功劳是他们的。因为评价说明上写着这么一条：思想独到，有自己的见解，人物描述生动，语言欢快（别人同学都是拿稿子的啊，我那群宅同学都是空手的||），当时我们凭着我们宅出来的想象力还一举拿下了全校PS海报设计比赛一等奖和网页设计二等奖这些事迹至今我都还记得。

快乐宅

我们并不是那些整日坐在电脑前的宅，相反我们有空就会集体跑出去玩，游山玩水，玩累了就去网吧打打游戏、动漫新番、新出的游戏我们都不会错过，晚上去唱唱歌、吹海风（好咸……）。

我同学问过我一句“我们宅吗？”“宅”“那你说我们算什么宅？”“快乐宅”



以上就是因为宅而聚集在电攻的各位的小故事，即有着那些作品中的形形色色桥段的影子，也有着属于自己的独特生活和想法。其实宅是一种态度是一种生活方式，其实宅这个词原意并非仅仅是现在大众口中对于动画、漫画、游戏狂热爱好者这样的一些形象。简单来说就是在某些领域的爱好有着异于普通人的热衷度和知识，或者说他们更愿意为了一些非物质性的东西去研究去牺牲。当然也因此能够让我们这些遍布于全国各地，有可能一辈子也素未平生的人们知道了对方的名字以及成为了有着共同爱好的朋友。当初某猫因为游戏、因为汉化曾经认识的几个朋友或许这一辈子都没有机会在现实场合见上一面，不过却有着比一些现实中的朋友更深厚的感情，我们也会聊聊自己的生活也会继续聊着宅，这些有缘相识的朋友都将会是一生中珍贵的财富。嗯嗯，最后作为总结词说要说的就是.其实我们很普通，仅仅只是在某些事情上多点了几点技能点而已。我们聚集在这里，我们很快乐。

五分钟杀掉自己
5 Minutes to Kill (Yourself)



$0.99 购买应用程序

游戏类型：冒险体验
适合人群：想要排解各种工作压力的上班族
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：46.9MB

我是如何在日常中找危险的



一款非常有创意的游戏，游戏中您将扮演一位普通的上班族，不过这次不是要你征求世界或者打败外星人等，而是开始想办法自杀吧。游戏中老板会一直跑来跟你讲话浪费你的时间，找到有绿色箭头提示的物品，面向他然后按下屏幕使用，打开地图可看自己剩下多少的生命力，还有会提示你物品相关的道具在哪。

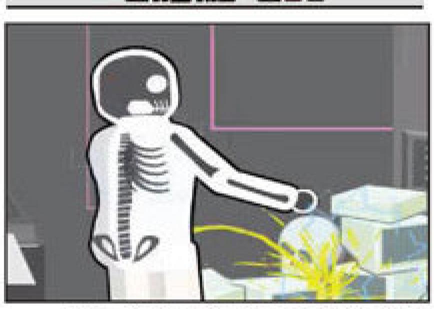


1. 控制的主人公
2. 血量：全部消失后游戏胜利
3. 时间：时间倒数结束后依然没有死掉就算失败
4. 地图
5. 准备的物品：有些物品要组合后才有效果
6. 可以选择的物品

我们随时在危险中工作

这个真的可以说是十分独特的游戏，讲述一个在办公室的普通员工利用各种道具自杀的游戏。不过夸张的死法和卡通的画风显然并不是想走血腥向的，只是作为一个供大家抒发办公室压力的小道具。不过番茄酱确实太多了一点，而且是各种随身物品带来的死法，所以未成年的朋友就算在父母的指导下也不要玩此游戏。

电脑触电死



在办公室工作做容易接触或者说最不容易接触的死法……喂，要小便给我去厕所！

车门挤死



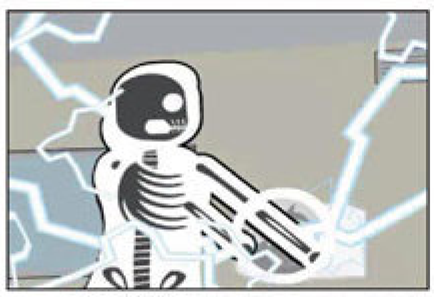
“有时会会听见你脑袋被门挤了吗？”现在这句话就成真了。

被食人花吱死



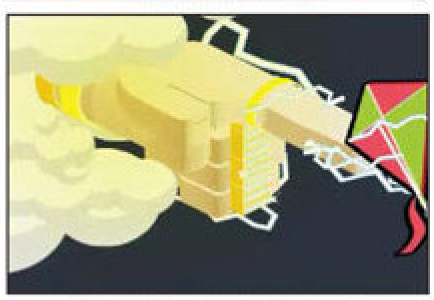
由于办公室内不可捉摸的物品到处堆积，所以植物变异也没什么奇怪的，不过我还是要说……喂，要小便给我去厕所！

烘干机电死



切忌用湿手接触烘干机，这个倒是很有现实教育意义。

放风筝死



放风筝是一门技术活，还有别随地捡钥匙。

健身器材压死

请在教练的指导下进行锻炼，那个是用来锻炼手臂的，不是锻炼脸的。

太阳能板晒死



虽然那里很暖和，不过要记住自己可不是烤肉啊。

裁纸刀切死



用这个物品时请千万小心，这个现实中也可能悲剧。

燃气烧死



小时候有不少人爱玩这个……不过别对着自己，不，对着哪里都不行……



疯狂的约翰
Crazy John



游戏特点：疯狂扫射

2046个全球经历了核战争后，人类遗弃了地球表面搬到地下以远离核辐射，然而约翰并未放弃地表，他们认为他疯了……非常简单直观的iPhone冒险类游戏。随着关卡的进行不断购买武器，并用他们来攻击形形色色的敌人敌人。游戏中及巨大的机器人也将登场，由你来操控，而地面上也会随机出现现存的求生者等待你的救援。游戏操作杆非常爽快，上手非常容易，游戏的娱乐性也非常好。



你将独自一人面对源源不断的变异敌人

粘粘球
Sticky



游戏特点：另类风的疯狂小鸟

一款相当有趣的益智冒险游戏，随着地球上石油能源的不断减少，终将耗尽。为了拯救地球，Bunsen博士在开发一种新的不会枯竭的能源，试验中不小心配错试剂。本游戏的主角，一个橘黄色的粘粘球诞生了，不过同时由于实验的失控，还出现了黑色的奇怪敌人。游戏中你需要控制粘粘球反弹力击败这些敌人，来守护实验室以及人类的未来。


同样是一款重力感应的弹射游戏，目的是消灭对面各种奇怪的物质。


不仅仅是初始只有弹来弹去，之后你还可以限定时间的获得对方的能力。



游戏的任务相当可爱，而且究竟会变成什么样子还真是让人期待啊。



随着关卡不断前进，地形也会越来越复杂。

修理机器人
Robofix



游戏特点：简单编程

具有科幻意味的益智类游戏，在各个外星星球上你需要远程操控机器人来取得各项零件。当然既然特别加上了“远程”两个字自然就不会像以前一样，仅仅使用方向键就可以简单的驱动机器人。你需要事先安排好机器人的各项行动轨迹，然后启动机器人让其完成这一整套的程序安排。如果整个程序编排中有一步发生了错误，那就需要全部从来，所以这是一个相当具有抽象思维能力的游戏，同时随着工具更多，所面对的难题也会增加。


整个过程主要是编制机器人的行动步骤。



游戏的星球数众多，你完全不用担心脑细胞来不及发挥。


随着能力增加相应的难度也会递增不少。


游戏中还有冰冻枪火焰枪的机器人配件。

怪物解谜棋
Monster Puzzle



游戏特点：益智宝石方块

Monster Puzzle Pro一款由著名的Goku Flight开发商制作，画面精致，游戏玩法比较独特，玩家要在规定的步骤内，通过连锁反应消除所有小怪物打开密室之门。其实整体游戏而言就是以前一些保湿方块游戏中出现过的在一定步骤内，全部消除方块的益智解谜游戏。不过那个时候基本只是其中的一种游戏方式，仅仅只是一个小点缀。而这款游戏这是将此作为重点的挑战项目，而且游戏共设置3000个等级！



原本的一种游戏形式，变成了主体，喜欢解谜而不是操作的朋友可以很好的消磨时间。



游戏的挑战谜题就是多。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

超级巨型蠕虫
Super Mega Worm



$0.99 购买应用程序

游戏类型：动作冒险
适合人群：想要拯救地球的人
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：13MB

做一条虫好难



Deceased Pixel发行的一款像素游戏《Super Mega Worm》，以2012世界灾难为题材。2012年，环境污染与资源枯竭最终导致地球濒临灭亡，地球释放出了最后一道防线——Super Mega Worm超级巨型蠕虫，目的是为了消灭人类，以此来恢复自己的生态系统平衡。身为人类，玩起这个游戏来，还真是各种奇妙的感觉啊。

特点
- 快速疯狂的游戏性
- 24个等级
- 3种破坏性超能力
- 20种可吃的美味
- 复古的艺术风格



1. HP：如果不吃东西你的血量会逐渐减少，受伤也会减少，归0时死亡。
2. 功能键：加速以及释放各种能力。
3. 方向键：需要注意的是虫子永远是向前移动的，不会停下来。
4. 各类食物：也就是各种生物——包括人类。
5. 关卡需求：通常是需要吃多少人或者存活多长的时间。

作为人类压力很大

游戏中的巨型蠕虫上天入地无所不能，你需要做的就是控制蠕虫尽可能摧毁一切，人、牲畜、汽车、坦克、飞机、卫星等，刚开始的时候尽可能的让蠕虫钻出地面来摄入食物。游戏设置了升级系统，当蠕虫吃掉一定数量的人类时即可以升级，注意屏幕右上方的绿色血条，血条会缓慢下降，必须保持一定的食物摄入来维持蠕虫的生命，摄入牲畜和人都可以维持血量，但吃人可以升级，当分数达到2000多时，便可解琐第一个技能——发射弹药，随着等级的升高还可以解琐EMP短暂减速能力，可以在发动后暂时将范围内一切行动减速，但是需要地下的矿石补充能量。

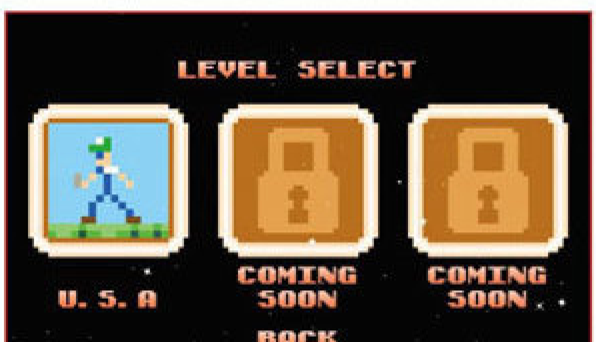
但是随着你造成的破坏越大人类的反抗也会越来越强，最初仅仅是警察介入，到最后军队特种兵，坦克甚至直升飞机也会出现。作为一条虫子要对抗的敌人可谓是相当的多。而且随着你越来越强所需要的食物量也越多，如果长时间不进食，可以一下子就挂了。所以记得平时饱了的时候留一点牛啊什么的别吃，留着备用。不过身为人类的你有没有意识到，保护环境应该从现在做起了呢？



当你血量较少的时候会全屏幕变红，机的赶快寻找猎物



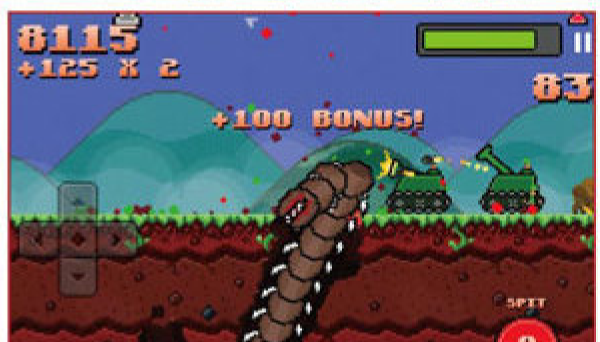
不仅是地面，天上也有众多的猎物哦



还有各类场景，以及两种游戏方式选择



破坏车辆，并利用他们飞起来吧



千万不要轻视人类的攻击啊

沉默狙击手
hired gun

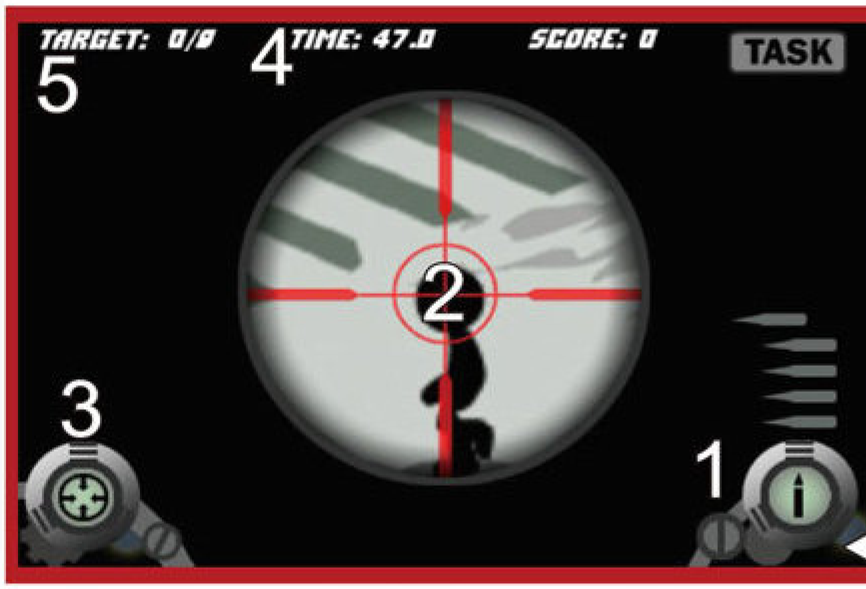


$0.99 购买应用程序

游戏类型：休闲射击
适合人群：喜欢当狙击手感觉的人
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：5.8MB

狙击的美学

职业枪手Hired Gun是一款简单的射击类游戏，玩家需要扮演一名职业枪手，通过远距离狙杀目标来获取金钱奖励。火柴人系列游戏之一HiredGun！！此游戏曾经在火柴人游戏合集里玩过，无限关卡，相当耐玩哦！上膛，瞄准，射击！你是冷酷的杀手，你的目标只有暗杀，千万不能手下留情！！



1. 射击。
2. 准星：可以使用重力感应进行微调。
3. 固定：维持当前准星，不会移动。
4. 完成的目标数
5. 剩余时间：击中目标可以增加时间，杀错目标会减少时间
6. 任务：可以查看本次的目标。

杀手的眼中只有目标

游戏开始时会公布目标人物，要牢记目标的帽子种类和颜色哦，不能滥杀无辜！不然会有惩罚。发现目标人物时点击目标人物所在位置，就会进入精密瞄准画面，利用重力感应瞄准目标。点击右下角射击，如果想要进行位置微调的话，可以按住左下角按钮，利用重力感应来微调。不过基本很少有让你微调的时间，不过可以作为固定目标来使用。

击中正确目标不仅加分而且会有时间上的补充哦，如果击中头部会+6s，其他部位是3s，当然，如果滥杀无辜的话，不仅扣分，还会扣除相应的秒数……需要注意的事当预先上膛的子弹打光时，会有一定的上膛时间，所以不可能进行疯狂扫射滴……当你在规定时间内成功击毙规定数量的目标人物时，恭喜你，进入下一个暗杀任务，否则，就是看到火柴人悔恨的表情昂……



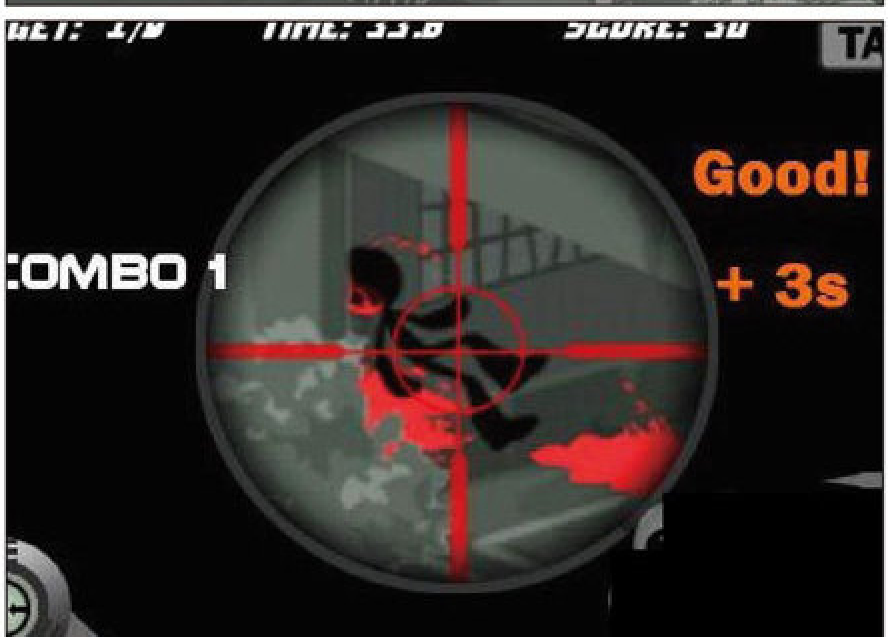
游戏里的任务都差不多，要依靠脑袋上的帽子来辨别



连续击杀会有分数建立和相当的成就感



游戏中的场景也会随机不同



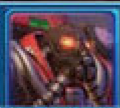
切记瞄准头部才有最高的时间奖励

本作的画面依旧是火柴人系列的风格，黑白灰的主色调，荒凉的城市，凸显暗杀的危机感，火柴人的线条单调却不乏味，依旧身手敏捷哦。本作的标题画面没有BMG，但是游戏一开始的BMG就把人带进紧张刺激的暗杀氛围中，上膛，射击，击毙的音效也相当逼真真实，一点也不输给大游戏哦。



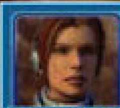
名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3黄金组6名
战绩：97胜80负

S.C.V战队两年义务教育 3V3地图全方位教学（五）



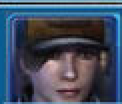
SKY

江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。



CofeTime

敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。



Vanessa

我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SKY | CofeTime | Vanessa 服务器：台湾
3v3黄金
97胜80负（60%）积分480
小组 大主教 天勇星
惯用种族 人族

新手教程 怎么样从劣势变优势

讲师：SKY

怎么才能封死路口

问题1:人族封路口是必修课，不过怎么样才算封好，怎么才算封死。

实践如下：这次在这张生物实验室地图上虫族很快的出了6只狗直奔咖啡家而来，咖啡初期完全可以2人口加1兵营封死但是由于没有算好所以导致被6只小狗轻松的蹦进来，这里要告诉大家一个技巧，你在放置建筑物的时候可以看到绿色的虚拟建筑，然后可以把这个虚拟



绝对封死的路口

没有封住的路口！

建筑摆在其他建筑例如人口、兵营的周围，因为地图都是由方格子隔开的像五子棋的棋盘（这个实际上是看不见要靠自己感觉出来），所以要摆在每个方格子点对点的位置，然后再根据另一边墙的位置的空间放置能够封住的建筑，

问题2：当路口没有封死，一批一批的小狗怎么才能挡住。

实践如下：没有封住路口算的上是失误但是不是不可弥补的失误，作为人族玩家就需要运用到农民这个利器，虽然人族农民比较硬但是并不能当做作战的兵种，还是要利用机枪兵，其实农民和堵上的建筑是一个道理，农民堵在前面是为了不让小狗伤害到机枪兵而让机枪兵在后面爽快的输出，以机枪兵远程的伤害杀死对自己威胁最大的小狗才是正解。当然对方不是傻子，可以操作小狗打机枪兵，这时就要利用技巧，比如你有2个机枪兵就可以先操作对方想要打的那个机枪兵，移动到农民堆里面，一来二去狗基本上被机枪兵消耗掉，第一波攻势也就化险为夷了。



机枪兵的微操是每个人族的必修课



利用农民堵住机枪兵在后面输出



实战演练 当三人碰上三虫 地图劣势变优势

讲师：杰哥

人族野外也疯狂，女妖和隐形一个不能少

人族除了正面很强悍以外，野外偷兵营也是很好的一招。在3v3中3人族限制太大，万一被针对，非常不好打而且这张生物实验室地图还是非常大的。对于人族来说不是个好消息（其实这张地图是我们打的最差的一张地图），要想赢还是要出奇招。这次对方是三虫族我们也相应的针对了对方的打法，隐形女妖可是对虫族的利器，但是从家中的女妖飞到对方家中实在路线太长，我就选择了在野外直接造飞机场建筑（地点需要选择正确，要不然被发现就会被一波带走），而且在生物实验室这张地图上我地理位置是最好的，路口处sky和咖啡都可以援助我，这使得我更加确定了偷野外建筑的想法。


最危险的地方也就是最安全的地点

还要说的一点是咖啡的探路农民使我更确定的使用这一招，虫族出小狗必然会传毒爆或者开矿，开矿的话女皇就会多，但是恰巧的是对方就出蟑螂。咖啡之前的农民取得的重要情报对于后期来说是至关重要的。


紫色虫族被女妖打的基地空无一农


女妖不能在对方家中恋战，必要时一定要回防

战术中期实践篇

虫族发现了我的女妖战术的时候为时已晚，一家紫色的虫族被消灭。此时我们的战术已经成功了一半，我的女妖吸引了其他2家虫族建造飞龙和刺蛇进行防守，这使得MM流在此刻威力尽显，人族终究还是需要靠MM流翻盘，咖啡和sky非常默契的建造了机枪兵和掠夺者，还有万恶的运输机（运输机都能治疗太强了）。


犀利的机枪兵加上女妖（隐身）完克地面部队

2家虫族已经聚集了相当多的刺蛇和飞龙，直接向咖啡家中进发。咖啡索性将所有兵力攻向虫族基地（在面对2家的进攻可以采取换家的方法），咖啡一人的MM流就势无可挡，sky和我还是采取保守的救援措施，这个时候对方其实就2家的兵力，我们现在的兵力完全可以把他们吃掉，在咖啡的路口处打了一场经典的“揩油”战术，对方的飞龙没有发现我们的救援部队已经抵达到咖啡门口，飞龙还是在屠杀农民，我们果断的采用存留下来的隐身女妖配合机枪兵的组合轻松的干掉刺蛇加上小狗的组合。黄色的那家飞龙已经是强弩之末了，面对我们机枪兵的防守已经毫无反手之力，咖啡则是一家接着一家打过去，这时人族的人间兵器登场，果断施放一颗宇宙超级无敌大炸弹……（省略无数字）


看到对方飞龙立马造防空塔，一点都不含糊

终究虫族还是不抵人族的MM流组合，20分钟就被我们解决了战斗。


让虫族尝尝看什么叫群伤的滋味


在MM流组合面前其他都是浮云

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



感受伊卡洛斯之炎的愤怒吧！
——6.71B火凤凰攻略

火凤凰技能分析

伊卡洛斯之击 热键D

伤害：100/150/200/250
持续时间：2/2.5/3/3.5
前进距离：1400
作用范围：500　持续时间：2
冷却时间：40　魔法消耗：100
生命值消耗：10%当前生命值

技能说明：凤凰以弧形向前俯冲，对所经过的单位造成伤害，接触到的英雄无法物理攻击，然后回到自己的初始位置。如果在飞行的两秒钟火凤凰施放其他魔法，该技能将被打断。火凤凰在俯冲阶段获得短暂魔法免疫。施放该技能消耗当前生命值的10%。

技能分析：在实战中拥有多种可操作性的技能，极快地俯冲速度加上魔法免疫的特效，使得凤凰在先手的时候可以不用后顾之忧地对敌阵发起俯冲，附带让接触到的对手无法物理攻击的妨害效果，可以很好地打乱敌方的节奏，夜猫曾用此招救出过被VS换到敌方部队内的队友，并且搭配上2技能的回血/AOE伤害效果不但救下队友，还重创了密集站位的敌方。


只要算好弧度，就可以让对方全员中招物理攻击不能

倒塔小贴士：在俯冲途中，玩家只需再点击一下D键，就可以让凤凰停止飞行，如此一来就有衍生出来两种全新的操作。一种是刚刚夜猫提到过的，切入敌方阵中然后停止回航，迅速使用2技能AOE；另一种则是常用的，将俯冲当成跳刀的操作，凤凰被追杀时，往远端使用俯冲，然后在飞到最大距离处停止回航，这样一下子就可以和敌方英雄拉开1400的距离。


只要算好弧度，就可以让对方全员中招物理攻击不能

烈火精灵 热键F

最大成长时间：10秒
火精灵最小伤害/治愈：10/15/20/25
火精灵最大伤害/治愈：40/60/80/100
火精灵AOE范围：400　火精灵施放距离：1200
魔法消耗：75 冷却时间：35消耗10%当前生命值

技能说明：凤凰召唤出4个火精灵围绕着他飞行。每个火精灵缓慢的成长，他们可以对敌方单位造成伤害或者治愈友方单位。消耗10%当前生命值。

技能分析：用起来有些复杂，但是效果却出奇的给力！此技能可以用来远程轰炸偷袭追杀；也可以提前打开，自保回血；甚至可以用来从后方支援治疗陷入敌阵的队友。在召唤了火精灵之后，原本的F键将变成一个十字星标准器，这就是给玩家用来一个个点射火精灵攻击/治疗目标用的，不过如果要让4个火精灵轰炸/治疗一个目标，绝对要你按4次F和选定目标才能完成，这个说实在的多少有些占操作。火精灵还有一个特性就是，如果你不去控制它们，在10秒内会达到最高能量，随后再过3秒他们就会自动爆炸，如果你想在最高伤害的时候释放他们也就是说其实只有1-2秒的时间让你把4个全部射出去，否则就会在你身边爆炸。


超远的攻击距离，让火精灵在先手和追杀时都非常好用


最大能量时的自爆，还能治疗自己和队友



烈日灸烧 热键R

减速：10/16/22/28%
脱离后减速时间：1秒
每秒伤害：10/20/30/40 5%目标生命最大值 ｜ 火凤凰生命消耗：25%当前生命值
激活魔法消耗：35
持续魔法消耗：4%最大魔法值

技能说明：来自他的内心之火，伊卡洛斯以付出自己生命的代价驱逐出一束强大的光线。这束光线可以降低被打击单位速度并造成他们生命百分比伤害。消耗火凤凰当前25%生命值。释放技能后使用E键移动。

一旦释放，火凤凰将无法攻击和移动。光线或拓展至第一个发现的英雄并燃烧他和他周围的一小块区域。

可以控制打开和关闭。

技能分析：凤凰四技能中最核心的技能，也是凤凰可以立足最强辅助之列的根本。不过也正因为此技能有着“烧到一个死一个”的IMBA，所以使用起来的条件和负面效果也是相当明显。很多新手在使用灸烧的时候往往会不按E键移动，这样会让好不容易烧到的敌方英雄逃脱，另外也有时候会因为没有计算好魔法量，导致魔法耗尽而技能中断，让目标逃脱。



逃跑时被光线黏住就基本跑不了了。

倒塔小贴士：凤凰的光线虽然有AOE效果，被A到的人都会受到伤害和减速，但是AOE范围很小，所以使用的时候绝对不能贪心，盯着其中的主要目标先A，让队友击杀之后，再考虑更换目标。前期因为魔法的原因，通常能A死一个就已经是极限了。



三杀有木有！！！



大招

超新星 热键V

英雄击打次数（击杀火球）：5/7/9
灼烧AOE范围：1000 眩晕：1.5/2/2.5
冷却时间：110　　魔法消耗：200

技能说明：火凤凰终结自己的当前生命以获得新生。转变为一个燃烧的火球，灼烧1000码内敌方单位。敌方英雄可以击打该火球。如果火球被毁灭，火凤凰也随之死亡。如果火球存活6秒所有范围内英雄将被眩晕，而火凤凰将获得重生。

技能分析：让骷髅王直接泪流满面的超级“信春哥，满血复活”大招！此技能的IMBA处在于只要没人能A掉这个蛋蛋，那么在一通满屏灼烧之后，还将受到无视魔法免疫、黑皇和林肯法球的群体眩晕，凤凰还将满血满魔复活，重新投入到战斗中。使用超新星的时机其实很考验临场的判断力，还有队友的协作——通常情况下没有增加攻击加速的英雄一个人是很难在6秒内达成击破次数的，但如果对手有2人以上的话，凤凰就需要队友帮忙控场才能挺过那6秒钟。夜猫在使用凤凰的时候，常常会先作为肉盾，俯冲+烈火精灵+光线一通自残之后，召唤神牛、猛犸和潮汐这类的英雄后手群控的同时，使用超新星，如此一来就能让对手先被满屏AOE，然后还能群晕到1-2个腿短的敌方英雄。



那么远也烧死你！！！

切记！千万不要在对方兵线和塔下变成蛋蛋，否则杂兵就能把你给A死了！

凤凰的第一和第二招如果搭配得当的话，是前期超高伤害的NUKE COMBO，如果队内都是高魔法AOE伤害的配置的话，可以考虑前期主升火精灵次升俯冲，用强大的AOE来PUSH！

不过目前还是主要流行以下这套加点：LV1升级俯冲、LV2升级火精灵、LV3开始主升级烈日灸烧，有大加大，烈日灸烧LV满之后，回头升级火精灵，最后升级俯冲。这样加点的原因在于凤凰可以依靠烈日灸烧的控制力在对线杀人和辅助GANK中进行摇摆，只要形成以多打少的局面，光线一粘上人，那目标几乎就没得跑了。另外，也是由于第一和第二技能的CD过长，虽然有很高的总伤害，但在一场团战中，几乎只有1-2次的使用机会，将俯冲作为一种变相的跳刀来使用是目前所有玩家的共识。如果是主动GANK，火精灵就可以用来作为先手偷袭对手，随后在追杀的时候，还可能有一次机会进行远程补刀使用。



孤身一人面对敌人一批开蛋蛋就只有死路一条了。

火凤凰 野猫流配装攻略

出门装选择



这套出门装为的是走三树枝合成大魔棒和守护指环合成圣殿指环的路线。凤凰天生缺护甲，所以圣殿指环能提供的护甲和回魔效果能让凤凰在边路对线上更加犀利，大魔棒往往能给需要卖肉俯冲的凤凰在关键时刻回上一口保命的补给，甚至可以在R光线OOM之后，补充上能变成蛋蛋的能量。



这套出门装讲究一个磨字，利用凤凰超好的攻击弹道和技能的杀伤力和对手磨血，回复戒指可用来合成灵魂之戒增加续航能力，或者是挑战头巾来让凤凰更肉。

中期装备选择



夜猫难得会推荐英雄使用假腿，一般都是建议相位鞋或者是远行鞋。凤凰的移动能力其实已经足够，所以相位对于它来说并不是很需要，玩家可以在力量假腿和智力假腿中切换来获得额外的血量和魔法。挑战头巾其实比先锋盾更适合凤凰，凤凰的三个技能都要掉固定的血量百分比，所以撑血对于凤凰来说意义并不大，反倒是增加魔法抗性，并且回血速度更快的挑战效果更佳！刃甲主要在于增加凤凰的护甲，并且有时候作为肉盾，开出刃甲更能让对手不知道是否应该攻击。

后期装备选择



血精石是对凤凰提升最佳的装备，而且合成起来也非常平滑，先买1200的精气、随后看情况购买活力或者能量，在合成完毕之后可以给凤凰提升很强的生存和续航能力。后期拆分之后，还能合成刷新球来解决凤凰1、2技能CD过长的缺点，甚至你可以先变一次蛋蛋，马上再变一次蛋蛋！西瓦是后期凤凰最佳的神装，提升的护甲和魔法值都是凤凰所急需的，当然最主要的还是获得冰环之后，凤凰无疑多了一个COMBO输出，玩家可以先召唤火精灵，掐住最高能量的爆炸时间点，俯冲切入对手阵中，随后使用西瓦的冰环，再加火精灵爆炸，冲乱对手的阵型，再开光线烧人，如果有队友后手群控，就可以直接开蛋蛋清场了。

火凤凰基本可以和任何英雄搭配形成各类的GANK、PUSH和群杀组合，那些名字其实已经有够重复出现了，夜猫就不再骗字数和稿费了。不过还是要多提一句，火凤凰比较害怕死灵法师、敌法师和痛苦之源这三个英雄，带A杖的死灵法师往往可以让三技能释放完毕的火凤凰直接被大招秒杀，根本来不及开蛋蛋。而敌法师也会伺机凤凰在开光线OOM之后，用大招重创凤凰，痛苦的大招甚至能连俯冲时候的凤凰都能直接抓住，然后让你变成木桩被A到死。所以看到这三个英雄的时候，一定要小心。



能硬上，才是真男人
DOTA肉装的复兴

DOTA版本发展到现在，似乎是有节奏越来越快的趋势。但是在三月初的F4F联赛中，出现了一场NaVi vs MYM的精彩对决，出场阵容包括众多的Ganker。按一般的推测，多Ganker的比赛应该是很快就谢幕了。但这场战斗足足打了60分钟，打出了不常一见的激情。

双方的选人和分路是：

近卫NaVi 典型的311。发条地精上单，仙女龙中单，暗夜魔王、复仇之魂和死灵龙走优势路。

天灾MYM选择风暴之灵上单，蝙蝠骑士中单，巫妖下路。月之女祭司和食人魔法师游走。

乏味开局和迟来一血

游戏一开始，两边都打得非常谨慎。近卫的发条地精更是始终畏畏缩缩在自己半路卡兵，绝不冒头。当对线蓝猫四级的时候，他还一丁点儿经验都没蹭到。

当然畏缩还是有畏缩的好处的。天灾方白猫和蓝胖子两个游走的朋友就没捞到机会。在游戏的前几分钟，整体节奏比较乏味。

一直到六分钟，比赛才发生了第一桩惨案。白猫和蓝胖子两个人喝下诡计之雾，包抄中塔后路。趁着中路兵线位置正好，蓝胖子先晕和白猫后手箭，控制住了仙女龙。仙女龙醒来刚要飞走，又被升到6级的蝙蝠一张网兜住。一血就此诞生。



光球刚刚放出，就被网兜住。

暗夜魔王的美妙初夜

接着天一黑，夜魔的强势期开始。围绕天灾下路外塔，近卫三人爆出了一连串的人头。先是见到血少的巫妖在塔下，夜魔快速冲过去V留人，复仇之魂后手晕，死灵龙C收人头。夜魔干完了他想干的事情，转身



吃着碗里的，看着锅里的。

撤退，这时阴影中射来白猫的一箭，将他留在塔下。蓝胖子欺近来想要对他不敬。哪想夜魔正在兴头上，回手一撩，转身再战。又是一套同样的招数，在塔下放倒了等级不高的蓝胖子。

三人杀出了瘾头，走不多远，傍着下一波小兵奔向塔后，要再来一次越塔强杀。此时中路的蝙蝠回城来救。蝙蝠落下后，直接网住死灵龙，同时一看复仇之魂没鞋，就往地上泼了点脏东西，向复仇之魂身上碾过去。蝙蝠骑士吃着碗里的，看着锅里的，同时留下对面两条人命。

蝙蝠选择先出跳刀，Gank犀利却丢塔丢线



位置优秀的动感光波。

往后两边分头打钱，偶有冲突。蝙蝠在一路顺风的情况下，已经搞出了跳刀。并且运用跳刀把刚刚复活的复仇之魂从中塔下拉出来做掉。

复仇之魂的尸体还没消失，死灵龙就已经回城赶到，两只佣兽追着蝙蝠，点掉他半条血——优先出跳刀的后果就是自己太脆了。巫妖看到蝙蝠情急，回头甩大，却不想死灵龙巧妙地让两个小佣兽变身。变身后的无敌小佣兽无损吃了巫妖的大。说话间近卫方的其他兄弟也先后赶到。仙女龙两次远距离位置优秀的动感光波把天灾的众脆皮磨残。

然后就是近卫几个人冲到对面塔下，秒了一个，秒了两个，秒了三个，打开了局面。蝙蝠买活回城，落地就发现苗头不对，赶忙往外飞，跳刀逃生。

这一波后近卫房把人头追成了6：9，而且四五人抱团，顺势把中外塔和中二塔都推了。

肉装初成，威力显现



被导弹炸死在生命泉门口。

此后近卫继续堆血，除了仙女龙，全都走了肉路线。死灵龙还造了个团战神器梅肯。这肉多起来了，很多事情就好办。夜魔故意站在队伍前面插标卖首，放任让对面先手。一波技能吃下来，没有挂，接着就是他的输出时间。

这期间，近卫就是仗着自己皮粗肉厚，一路冲锋，造成了多起惨绝人寰的暴力案件。在天灾的二塔还没打掉时候，近卫三个人就轰隆隆上了高地，用导弹射死退到生命泉门口的XX，蜂拥尾随人家OO到王座楼下并捅死，吓得YY买活回城之后直接往后跳……非常有气势。

近卫在中路有一次上高地的尝试，夜魔被蝙蝠用网拉住，复仇之魂换位解救。但是在网住的情况下，夜魔的位置没有发生改变，结果出现了两个人在一起的状

况。巫妖抓机会甩了个大。

从下图可以看到，下一秒，巫妖就给了他们一个大。此时复仇之魂身上已有斗篷，夜魔更是1900血，挑战先锋。巫妖的大效果不明显。天灾方同伴位置靠后，没有的后续技能跟上。夜魔和复仇之魂吃了两个强力大招还能全身而退。这就是肉装的作用。

至此，天灾的在场面上稍显吃力。但好在蓝猫始发育良好。他从一开始就一直在无压力补刀，不久就做出了林肯发球。


没有作用的移行换位。

围绕着一块石头 的长期纠葛


开了卡座，一起呼呼嗙。

几次尝试上高地未遂之后，近卫开始对BOSS肉山产生了兴趣。天灾自然就要出手阻止这件事情。两方面开始了一段围绕着肉山的交往。

第一次是在肉山上面的夜店。发条勾搭上了蓝猫和蓝胖两位——并且大方地开了一个卡座，请他们一起围在里面呼呼嗙。


拒之门外，自己先走。

蓝猫害羞地闪了出去，留下蓝胖子一个人陪同发条缠绵。蓝胖子很快就被搞上了天，发条也被随后赶来的其他朋友打至残血。双方其余朋友迅速赶来，交换人头，一同海吡。蓝胖子买活，想要找发条再续前缘，可是这一次发条把他拒之门外，自己先走了。

这场夜店旁的交锋，只是双方肉山争夺战的一个序幕。之后两边就展开了一段互相骚扰，不断买活的漫漫长途。

其中发生的事情大概可以这样描述：A杀死了B。C同时把A打到残血。D迅速赶来，把C杀死。B买活，回城反过来搞了A。C又买活飞过来，偷袭击了在打肉山的B和D。

前后加起来大概有十几分钟时间，若不是买活有冷却时间，恐怕这戏还得继续下去。

最终蓝猫凭借自己出色的生存能力（林肯也可以算是一件肉装），在买活比赛中坚持到了最后，拿到了肉山掉出来的复活盾。但是这盾戴了没多久，就被对面打掉了。造成这种局面，主要责任在白猫的一次虎跃。


白猫月祭囚树林；黑血复仇捡性命。

全民皆肉，主动找打


小飞羊。

此后双方分头打钱，但看得出来，憋不了多久就会有一场大战。

拖到45分钟的时候。夜魔带着近卫众在中路集结，打算推中。两方一照面，夜魔追着巫妖先做。天灾则集火仙女龙。这时候天灾的蓝猫和白猫装备已有小成。蓝猫已经出了林肯、羊刀。可惜他变羊的时候，正好一只佣兽过来顶了一下。羊刀只变到一佣兽。

白猫此时也分身斧和散失在手，正向下一个大件奔去。外加蓝胖子给加上的BUFF。白猫攻击力非常好看。

问题就在于……她又能打谁呢？夜魔2800的血，先锋挑战，还跑得快。发条2200血，没事还开刃甲，还开卡座，拒人千里之外。死灵龙血少点，刚到两千，不过有三十多点防御，天生魔抗又高。外加身带回250生命的梅肯和吸收400魔伤的卡嘉之洞察烟斗。连复仇之魂都出了肉装备。近卫数仙女龙皮最脆。但是秒仙女龙？飞来飞去，有跳刀，还带6秒里面3秒无敌的仙女龙？这一役的结果是天灾只有白猫留了下来。中路高地被破。

夜魔出A杖的作用



之后近卫回家休整，暗夜魔王出了A杖，开拓视野。又利用兵线优势，打下了复活盾。然后用复活盾和人头，换掉了对面的买活。



最后的决战白猫已经是散失，分身，黑黄，金箍棒。理论上说还有机会一拼，但是结果却很可悲。

最最关键的因素就是夜魔有A杖，拥有高空视野。近卫几乎是在中路二塔的位置就盯上了白猫。发条两千码外一个钩子晕上。夜魔接手沉默。白猫分身解掉沉默。仙女龙跟上一个羊。在羊就要结束之前，仙女龙补了一个大招。复仇之魂马上再用换位，白猫被迫离开仙女龙的大招范围，继续晕着。这一套连招行云流水，白猫黑黄都没来得及开就挂了。失去了核心之后。天灾王座被推倒。

目前的DOTA战斗节奏加快，Gank众多。诡计之雾的加入，更使得Gank先手难以防御。这场比赛NaVi装备选择上全都偏向肉装。以暗夜魔王为核心，利用夜晚的优势期，抱团强力推进。坚信不被秒掉，就是输出。这种肉装打法或许能启发出这个版本的新趋势。



PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888

■ 编辑：大尾巴太狼 ■ 美术：grass

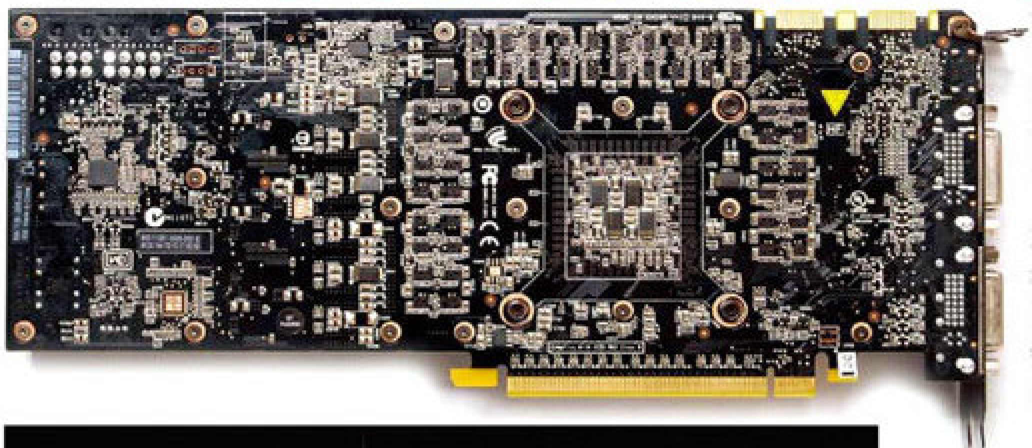
高端发烧机 合计金额：10698元

CPU	Intel 酷睿i7 2600（盒）×1	￥2150
主板	微星 P67A-GD53-H(B3)×1	￥1399
内存	威刚 4GB DDR3 1333（万紫千红）×2	￥279
硬盘	WD 1TB 7200转 32MB（串口WD10EALS）×2	￥385
显卡	索泰 GTX570极速版×1	￥2999
光驱	三星 TS-H663D×1	￥165
液晶显示器	AOC i2340Ve×1	￥1350
机箱	酷冷至尊 开拓者P100红魔版（RC-P100-RKN）×1	￥459
电源	ANTEC 模尊520×1	￥549
键鼠套装	Razer 地狱狂蛇游戏标配键鼠套装×1	￥299

索泰 GTX570极速版

近日NVIDIA发布了第二款采用GF110的产品——GTX570，这款产品从规格上看和之前的GTX480非常 接近，均屏蔽了1组流处理器。而GTX570又出于市场定位的考虑相比GTX480屏蔽了1组显存控制器。尽管规格相比GTX480有所降低，但凭借改良 的GF110构架，性能仍明显领先GTX480。可以说这款产品的出现改变了高端市场的格局。目前来自NVIDIA的AIC大厂索泰，推出了基于GTX570的相应产品——GTX570极速版

索泰GTX570完全采用了NVIDIA GTX570公版设计方案。NVIDIA的高端公版产品外观都差不多，但仔细对比就能发现每两代产品之间都有非常大的差异，采用了口径更大的散热风扇，尾部依然设计出风口，为了更加适合SLI平台，散热器尾部的斜面角度更大。由于采用了底层重新设计过的新版GF110核心，所以功耗相比于前代产品有了明显进步，而且加入了智能的负载控制系统，再次加强了节能表现。



索泰 GTX570极速版采用GF110-275-A1核心，基于真DX11的Fermi架构，配备480个CUDA处理器，每32个CUDA处理器构成一个SM(流式多处理器)，共有15个SM。核心采用40nm制作工艺，由于改进了工艺，其功耗温度方面的表现要比 GF110更为出色。技术特性部分可以支持最新Microsoft DirectX 11、Shader Model 5.0、NVIDIA CUDA3.0、PhysX、3D Vision等技术。





在供电的电路方面，GTX570也有很大的改进和增强，显卡核心采用4相供电，显存拥有2相独立的供电。供电部分虽然没有采用数字供电，但也非常非常豪华，采用了贴片电感 LF-PAK封装的Mosfet，且每一相供电都有单独的控制芯片。散热方面，索泰 GTX570极速版采用了公版涡轮散热器，达到了一个整体的散热效果。它搭配了GDDR5显存颗粒，组成了1280MB/320Bit显存规格，显卡的默认频率为732MHz/3800MHz。

次世代的画面要求更高的分辨率和更多丰富的纹理，对显存提出更苛刻的要求，索泰GTX570极速版板载1280MB/320bit高速GDDR5显存，运行频率达到3800MHz，可以提供152GB/s的带宽，满足全高清画质下畅快游戏的需求。

显卡采用了NVIDIA最新的顶级图形核心GF110，具备480个CUDA运算单元，运行频率达到732MHz，CUDA运算单元运行在倍速的 1464MHz，在图形效能上可以提供更强劲的表现。特别是NVIDIA一贯强势的曲面细分性能，在索泰GTX570极速版上再次很好的得到了体现。

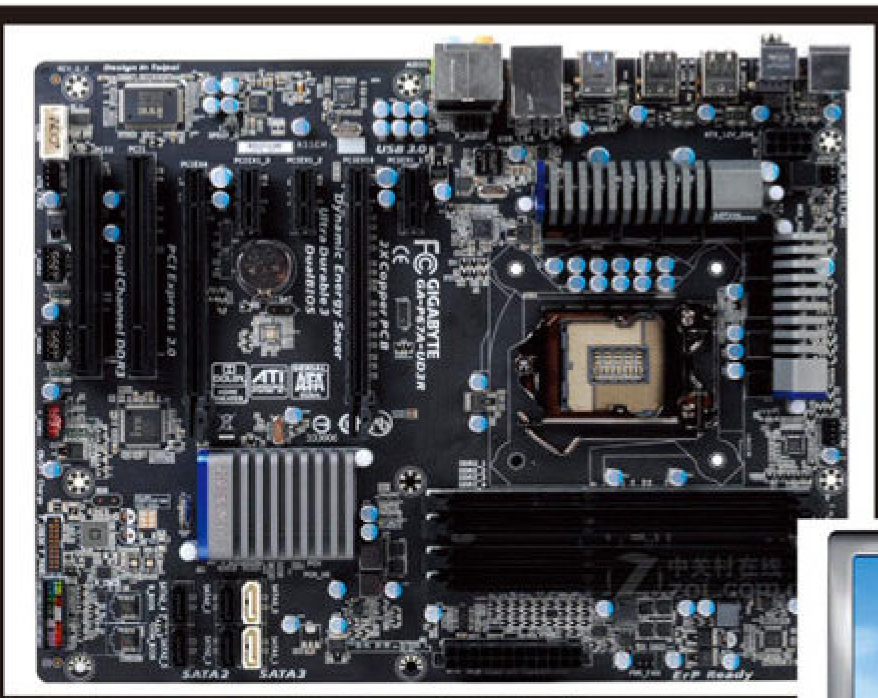
中档性价比机 合计金额：5788元

CPU	Intel 酷睿i5 2300×1	￥1230
主板	技嘉 GA-P67A-UD3R×1	￥1488
内存	威刚 4GB DDR3 1333（万紫千红）×1	￥279
硬盘	希捷 1TB SATA2 32M 7200.12/ST31000528×1	￥385
显卡	昂达 HD5770 1024MB 神戈×1	￥799
光驱	LG GH22NS30(串口)×1	￥180
液晶显示器	优派 VX1951a-LED×1	￥750
机箱	动力火车 绝尘侠X3×1	￥190
电源	航嘉 多核DH6×1	￥368
键鼠套装	罗技 MK260键鼠套装×1	￥119

技嘉 GA-P67A-UD3R

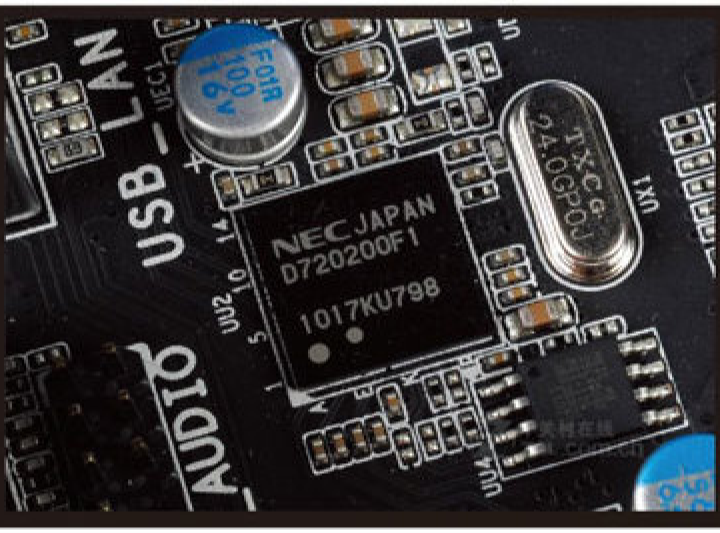
技嘉P67A-UD3R主板首先给人的感觉就是眼前一亮，与曾经推出的技嘉主板有着完全不同的风格设计。P67A-UD3R采用了全新的消光黑色PCB，完全打破了之前技嘉一贯采用蓝白色调给人的印象，从而显得更为时尚，与现在越来越多的“黑化”机箱映衬，其色调可谓紧随IT脉搏，更容易与IT特有的时尚相融合。

P67A-UD3R采用了8+2相豪华供电，主板采用日化全固态电容，并且MOSFET上特别覆盖了全新设计的散热系统。内存插槽则采用了两组双通道DDR3插槽设计，最高可以支持DDR3 2200或更高频率的内存。P67A-UD3R还提供了两条PCI-E 2.0 x16插槽，支持CrossFireX技术，较宽的间隔对



现在日益变厚的显卡散热器来说，依然可以保证预留足够的散热空间，避免组建双卡系统时候影响散热。在SATA接口配置方面，P67A-UD3R两个白色接口为SATA 6Gbps，4个黑色的为SATA 3Gbps，此配置不仅可以满足一般用户的需要，同时也能符合未来SATA 6Gbps设备的需要。

不仅如此，P67A-UD3R还支持技嘉现已推出的多项特色技术，2倍铜PCB设计提供了稳定且可靠的散热能力，全新的供电系统更支持高阶处理器等各种高阶配件超高的电源需求，加上对CrossFireX技术的支持，使得该主板可以轻松应对目前各种操作系统及游戏需求。另外，藉由技嘉独特的3倍USB电源供应设计，并搭配最新On/Off Charge技术的支持，从而提供了为iPhone、iPad及iPod touch等目前广受欢迎的手持装置进行快速充电的功能，并且无论电脑开机或关机状态，都可对各种USB设备进行充电。不仅如此，DualBIOS和Smart Recovery 2技术还可以为用户提供最大的安全保障，从而避免主板BIOS或用户的资料丢失或受损。





经济机型 合计金额：3567元

CPU	AMD 羿龙II X2 555（黑盒）×1	￥620
主板	铭瑄 MS-A890GX×1	￥499
内存	宇瞻 2GB DDR3 1333（经典系列）×1	￥135
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M（串口/散）ST350×1	￥275
显卡	铭瑄 HD5550高清版-HM512M×1	￥399
光驱	先锋 DVR-219CHV×1	￥178
液晶显示器	三星 EX1920W×1	￥919
机箱	航嘉 暗夜H507×1	￥178
电源	航嘉 冷静王钻石Win7版×1	￥235
键鼠套装	罗技 MK260键鼠套装×1	￥129



航嘉 冷静王钻石Win7版

冷静王出了很多代，每次微软推出新版本操作系统，航嘉都要“挂靠”一个型号，相信几年之后还会有“冷静王 WIN8”出来，这种挂靠方式对最初级用户来说容易得到潜意识中的认同。航嘉这款冷静王WIN7电源没有任何外壳上的装饰，最简洁的锌钢板，配12CM大风车方式的散热，散热孔很大，有助于散热，线材没有尼龙网线包裹。所以这一定是入门级的电源，不一样的是航嘉这一款采用了主动式PFC+双管正激结构的300W电源。

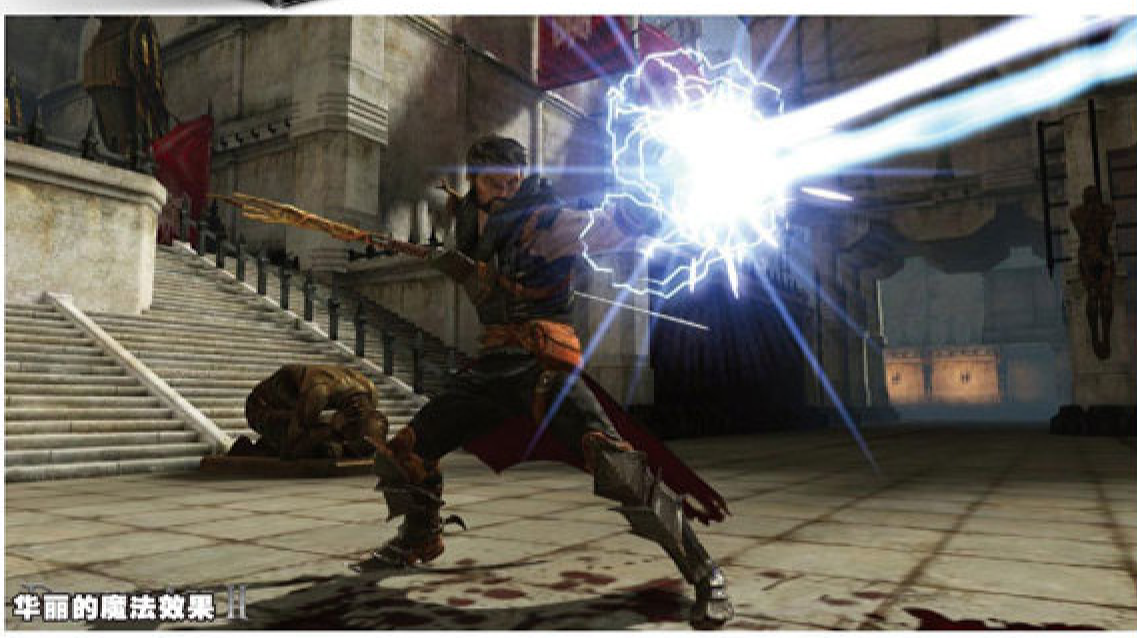
电源的12V分为两路，每路限流定在18A，标注联合输出电流为22A，这很好，国内厂商往往缺少这个重要数字，而在这颗入门级电源上清晰的读到这个数字，航嘉起了很好的带头作用。此外3.3V和5V的输出限流分别为18A和15A，联合输出功率120W，待机5V的输出为2.5A。两路12V输出非常稳，负载从30W到330W变化中，变化都没有超过1%，但很明显可以看出航嘉针对12V的负载专门设计了调压的电路，不过调的略微过了头，随着负载增加，电压竟然略微升高了。



双核心旗舰，引爆玩家激情
华硕EAH6990

■编辑：sky ■美术：咖啡




华丽的魔法效果

这次我们使用最近发布的《龙腾世纪2》来对这款显卡进行一下简单的测试，在整个游戏过程中，几乎没有发生任何掉帧现象，即使在最激烈的BOSS战中，显卡也提供了一个很强大的游戏环境，让玩家的操作不至于因为游戏的掉帧而出现失误。同时在人物、环境的贴图上也将整个游戏的精髓表现了出来。


大型BOSS战同样可以很好的适应

华硕与AMD同时发布了为发烧游戏爱好者量身打造的双核心旗舰产品——EAH6990显卡，它采用单PCB板双核心设计，并且支持独家的Voltage Tweak电压调整技术，可以帮助显卡运行在1245MHz高频下，相信它的出现完全可以引爆玩家的激情。

华硕EAH6990显卡GPU架构基于AMD Antilles基础上，为高清玩家以及超级发烧友们提供了构建最强的双核心显卡平台，它代表了Northern Islands系列GPU的顶峰，对Windows7系统有着完美的优化，在DX11效果下能给玩家最逼真的显示效果。两颗核心通过2路CrossFireX技术可以默认运行在同一块PCB板上，消除GPU之间的延迟，确保显卡提供有史以来最大的带宽、最快的性能，同时两片华硕EAH6990显卡还可以轻松组建四路CrossFireX，已达到极致完美的效果。

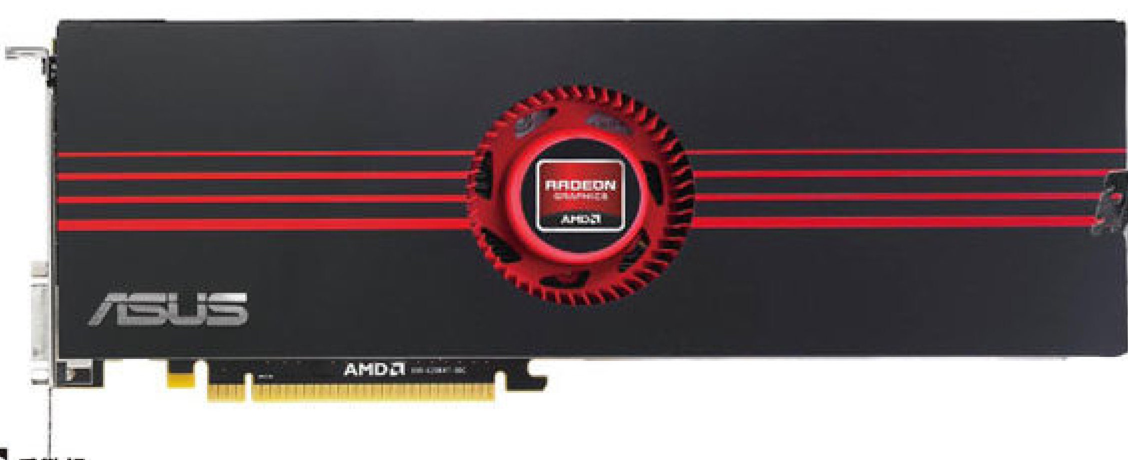
华硕EAH6990显卡采用公版设计，由于采用单PCB双核心设计，其PCB板达到12.4 x 5.1 x 1.6英尺这样的规格，对玩家的机箱提出了一定的需求，机箱过小安装起来可能会稍显费劲。规格方面，搭载两颗Cayman GPU，也就是两颗HD 6970显卡的显示核心，共计3072个流处理单元，核心频率830MHz。显卡的显存容量为4GB，每颗GPU搭配2GB GDDR5显存，显存频率达到5000MHz，这样的规格运行什么游戏都够用了。显卡还支持DX11规范，4GB的容量在开启强特效的情况下也有足够的空间，特别是在DX11的Tessellation计算中将会派上用场。

显卡采用公版散热设计，采用涡轮扇叶的散热方式，黑色的导风罩覆盖显卡的整个PCB板，涡轮扇叶转动时可以将机箱内的空气吸入，通过导风罩将风导向显卡的两端，两颗核心分布在风扇的左右，这样可达到为两颗核心散热的目的。显卡为每颗核心分别设有供电模组，以满足每颗核心的供电需求，同时显卡的用料出色，保证显卡在高频下稳定运行。

输出接口方面，显卡采用四个Mini DisplayPort接口以及一个DVI接口，方便玩家实现Eyefinit多屏技术，通过单卡可以连接五台显示器，同时显卡还支持AMD最新的HD3D技术，可以在组建多联屏的基础上实现3D技术，玩家的视觉不仅从宽度上带来突破，在深度上也有所颠覆。

华硕EAH6990显卡不仅具备恐怖的参数、超强的性能，支持更多的技术也将为玩家带来颠覆视界的体验，而且华硕显卡一直被誉为“超频利器”，也许显卡发布后不久就会传来打破世界纪录的喜讯，让我们拭目以待吧。







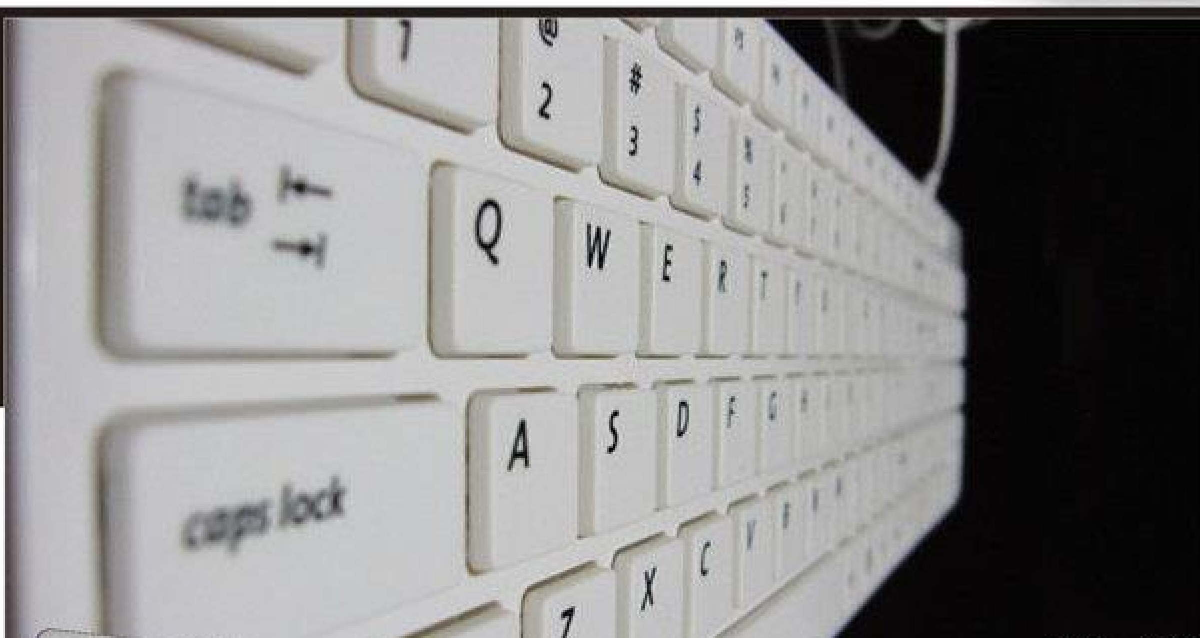
朱古力键盘



这种键盘拥有悬浮的结构，朱古力式的键帽。浮萍式键盘的键帽只是平平的一片，并不像孤岛式键盘那样，是一个立方体。正因如此，浮萍式键盘的底面上也就无须开槽与键帽进行配合。浮萍式键盘给人第一印象非常炫酷，由于键面只是一平面的片状结构，而中心的支撑点掩盖在键帽下方，这样，就令人感觉到键盘就是一片片浮萍支撑在面上，充满了科幻的味道，而这种特殊的结构也令浮萍式键盘的手感比较特殊，触发力度小，键帽反应迅速。



设计精美，手感轻盈



简约，时尚



超薄，只有1元硬币（站立）的1/3厚度

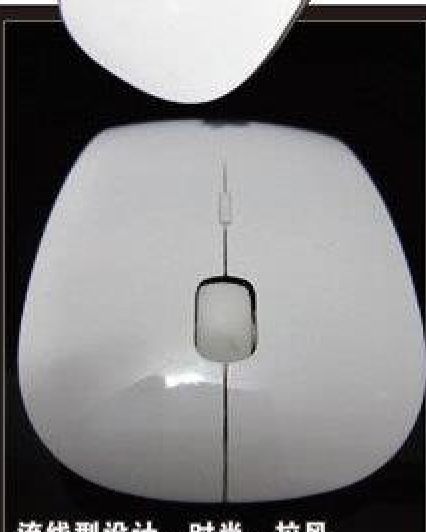
超薄鼠

一款可以用来欣赏的鼠标，时尚超薄的外观、高抛光镜面处理的表面、流畅如星际飞船般的整体形状，超小的微型接收器，安全方便。采用最新的引擎版，更省电更精确稳定。鼠标底部带微型开关。带自动关机功能。鼠标配带有CPI多速可调。即插即用功能。无需对码自动连接很方便无需任何驱动！





水晶盒包装，送礼体面



流线型设计，时尚，拉风





超轻、超薄、超触感

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

来自机器人世界的灿烂
魔都GS01活动游记



虽然昨天晚上在WOW中刷FB刷到凌晨2点，但是今天还是在8点就爬起了床，作为一个看着高达动画长大的孩子，今天有个不能缺席的活动，GS01。还记得去年的这个时候，GS00在1933举办，那时飘着小雨，但是满场的高达和最后的LIVE还是深深地温暖了我的心，仿佛又回到了那个战火纷飞的年代。

这次，GS01的主办方将活动移到了青少年活动中心，场地规模虽然变得有点小，但是该有的东西还是没有缺少。舞台比起上次显得更加专业，而由于允许自带高达来参展，现场的模型数量比起上届更是多了不少。当然咯，这次主办方为了更好得让各位模型爱好者展现自己的作品，更是准备了两个星球沙盘和一个1:160的城市沙盘。

2月27日，周日，阴。



















纵观整个模型的展台，大家的作品都十分不错，完成的最好的应该算是一个参加者自己带来的大曾加，但是不知道是谁恶搞的原因，还在这个作品的前面放了一个小版本的，这使得整体看起来更加有爱的感觉。

到了下午，展会又开启了另外一个高潮，一位自发参加者带来他在CP7上曾穿过的变形金刚盔甲（暂且这么称呼），很多在CP上没有机会一览其真面目的人都跑来围观，一时间各种长枪短炮都架了起来，他也十分配合的绕场一周，这不得不说是一个十分不错的插曲。





现场的演出

之前已经提到，这次GS01会有更加出色的LIVE。主办方果然没有食言，我们在歌单上看到了很多魔都著名的动漫歌曲翻唱大手，绯川蛋蛋、纳兰萧雪等的到来使得整个LIVE部分质量比起上届有了更大的突破，而背景的视频也明显重新制作过。这次LIVE的主题和上次不同，主要以Macross为主，于是LIVE从过去林明美时代来到现在兰卡、雪莉露的光辉宇宙，这不仅仅是一次时代的穿越，让我们这些“老人”又回忆起了过去的感动。



这次的主题是超时空要塞，COSPLAY也是以这个为主题的

作为展会，我们不得不提到COSER,这次到场的COSER并不多，但是这次COS的质量的确不错，并且都围绕着Macross的主题，兰卡、女王、公主系数到场（先不管那只七武海是从哪里穿越过来的），而主办方也有几只官方伪娘出现（包括一只把联邦军服穿的像日本皇军一样）。



M F全体到齐了



这是啥?小编我真没看出来

在LIVE进行到尾声的时候，不知道是主办刻意为之还是其他原因，会场突然停电，音响什么也自然失去了功效，这时候正好唱到了林明美的可曾记得爱，大家并没有就此散去，而是跟随着演唱者将这首歌完整地唱完。整场LIVE有着这样一个令人轰动的结尾，每个参与者都付出了他们的努力，他们用自己的“爱”为这次GS01画上了一个完美的句号。



某女仆

燃！燃！燃！ Anisama in S 现场零距离报道

当“史上最强”这个词已经被用烂的时候，野猫突然发现竟然没有其他的词能形容前些日子登陆上海的“Anisama in Shanghai”——日本最高级别动漫音乐盛典ASL了。借着工作之便，几乎出席了这4年多来上海大大小小各类日系LIVE的野猫，在感受了“Anisama in Shanghai”，现场的燃力早已经将野猫的思考回路烧到短路了，当天结束之后脑海里只有“最高！最燃！万岁！”这些词语了。整整长达4个半小时的SUPER LIVE，根本无法在“热门话题”的2P篇幅中一一细说，所以野猫将按照几个关键字来尽可能地将现场的“燃力”再现出来！


早上接受采访的JAM和MAY'n

DPS W1+ 的双持荧光棒宅！中日宅公演最强W OTA 艺!


现场的荧光棒绝对是堪比台上表演的另一道风景


开场时候的登场歌手介绍惊现MIKU

整场SUPER LIVE，台上星光闪耀，热力四射，几乎曲曲都是经典中的经典！场下宅们的WOTA艺也是冲破天际强悍到爆棚的战斗力！（野猫小词典：WOTA艺指的是在观看演唱会的时候附和着台上的歌曲，挥舞肢体和荧光棒的一种动作。）

作为日本最顶级的动漫音乐盛典，众多日本的死忠宅随着演出者漂洋过海来到上海，这批死忠几乎包下了前面中央区域很大一块位置，所以他们整齐划一的WOTA艺非常醒目——野猫在参加以前在上海的LIVE时，就观察到过着一点，日本宅会根据歌曲的节奏快慢、曲风变化挥舞出不同的荧光棒动作，一般抒情慢歌的时候，是双手从胸部往外手心向上伸出缓缓向上抬起，类似于一种将自己的心掏给场上歌手的动作；较快节奏的歌曲，则分前后快速挥打、一上一下敲鼓式敲打、第一拍深蹲第四拍原地跳起双手挥打等几种。

一开始国内的观众几乎都是很普通的前后挥打的动作，但渐渐地在中央区域日本死忠地带动下，在随后的歌曲演唱中竟然一起打出了全场一致的WOTA，这让最近非常迷恋WOTA艺的野猫心中的某个位置瞬间就被击中了！

宅，果然是不分国界的！！！

神曲引发全场大合唱！

当天宅们的战斗力可不单单表现在WOTA艺上，几首耳熟能详的神曲旋律响起之后，全场5000人的大合唱几乎能将上海大舞台的屋顶掀翻！（野猫插播小花絮：在结束的时候，野猫和几个保安大叔聊天，大叔表示他们参加过大大小小几十场的演唱会，还是第一次碰到ASL这种连地板都能震动的LIVE。）

引发第一次全场合唱的自然就是影山大叔的《圣闘士神话～ソルジャードリーム～》，虽然不是最老版的圣斗士星矢的主题曲，但依然在开场就把现场的气氛所引爆！


影山大叔一把年纪了还是像老小孩一般


四歌姬演绎《残酷的天使纲领》

而第二首引爆全场合唱的神曲则是下半场第7首由奥井雅美、栗林美奈实、石田耀子和飞兰一起演绎的《残酷天使的纲领（新世纪福音战士OP）》，这首也是全场最最整齐划一、最最响亮、最燃的一次合唱！野猫一直感叹16年过去了，这首歌还霸占着日本卡拉OK点播榜的前列，没想到在国内也能有如此让人泪流满面的合唱！（这是不是该归功于鞠萍姐姐的翻唱？XDDDD）

随后May'n的《射手座☆午后九时Don't be late（超时空要塞边界（Macross Frontier）插曲）》和影山大叔的《CHA-LA!HEAD-CHA-LA!（龙珠Z Op）》一样是5000人的大合唱，但最让全场疯狂的果然还是，也只能是《残酷的天使纲领》了。

如果想感受词曲现场激燃合唱的读者童鞋，一定要去网上搜索一下LIVE哟！

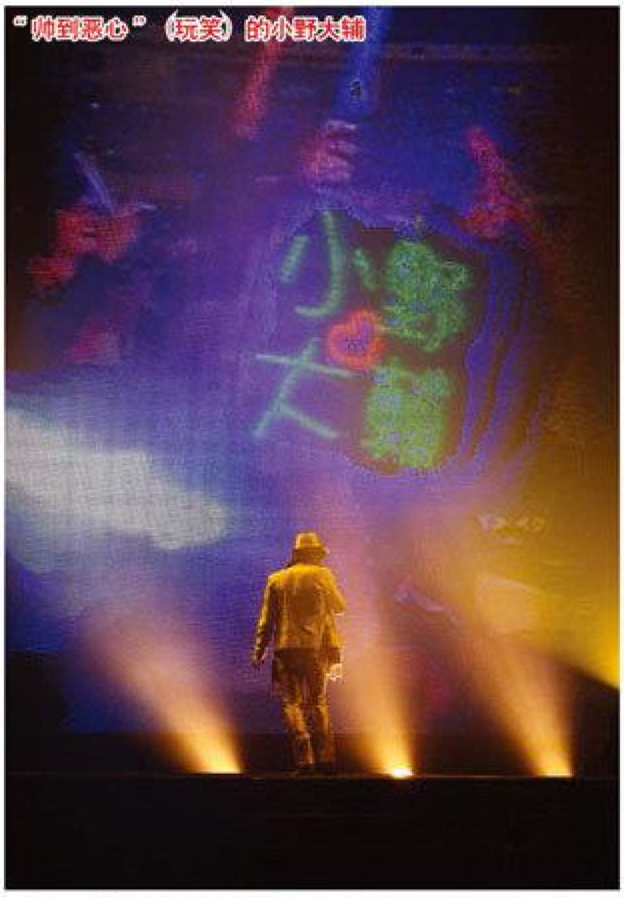


现场主舞台两边的大屏幕非常贴心的播放着中日字幕的歌词

h a n g c h a i

引发腐女最高分贝尖叫的小野大辅君！

野猫和几个业内的朋友在入场的时候就聊天开玩笑的说，这次的ASL出票率能达到几乎满座的绝佳票房，小野大辅君功不可没啊——大堆腐女就是冲着出演了《黑执事》塞巴斯蒂安这个角色的小野君买的票。很多宅男对小野的印象应该是从2006年放送的《凉宫春日的忧郁》中古泉一树的角色开始的，不过不知道为啥，当初就有人觉得古泉这个角色暗暗地释放出一种“腐の气息”，野猫对小野LIVE演出最强的印象还要追溯到当年的《凉宫春日的激奏（北高祭）》了，当初小野君就很好地诠释了神马叫“帅到恶心”！当时的一曲古泉角色歌，那荡漾的身段、脖子上风骚的羽毛围脖和背后两位荡漾又风骚的迷你裙伴舞大姐姐……



“帅到恶心”（玩笑）的小野大辅

这次ASL野猫是多么希望小野君再次演绎一下古泉角色曲啊，不过似乎是为了照顾新饭，小野君现场只SOLO了《answer》和《DAISUKI（最喜欢）》这两首歌，不过当全身银色贴身剪裁西装的小野君一登场，腐女们的尖叫绝对是当场史无前例，后无来者的高分贝，小野即兴加入的两段“上海”歌词，更是再度吊起了腐女们的尖叫。其中一位女饭手上举着的自制LED灯牌也吸引了现场的镜头君（摄影师）的镜头，小野也很亲和地与这位女饭互动，让这位女饭激动到掩面流泪~~~喂喂，小野君，你钓女饭的功力也太MASTER了吧！



小野君的超代表人物——塞巴斯蒂安

上海的老朋友——JAM Project！

JAM的几位可以说是上海的老朋友了，这几年来几乎年年都能见到JAM来沪的身影，从当初小规模的PUB LIVE到长宁体操中心的3000人演唱会，再到去年2010世博会的演出，JAM所到之处必然是最热血最燃的场所！

这次ASL，JAM作为主要嘉宾，很好地起到了点燃全场气氛、带领其他初次来沪的歌手声优进入最佳状态的作用，无论是JAM合唱的曲目还是每个成员独自SOLO的演出，都能让现场的观众全情投入，没办法，谁让《海贼王OP》、《武装炼金OP》、《TRANSFOMERS EVO》、《GONG》《SKILL（第二次机器人大战α OP）》这些都是出自JAM的神曲。

尤其这次ASL上的《SKILL》特制了一段长达5分钟时间与台下宅们互动高喊“MOTTO MOTTO”的MIX，最后JAM更是拉上所有演出歌手和声优们一同上台和宅们高喊“MOTTO MOTTO”！

JAM你们以后也要常来上海，无论来多少次，咱们也不嫌多呀！



每每看完JAM的表演，总能发现自己已然灰白，燃尽了所有的生命力



开场JAM就把现场的气氛燃爆了



奥井阿姨在吐槽右手边穿闪亮迷你裙的MAY'N声音太萌了



现场不让拍摄MAY'N的表演，只能上张歌姬的写真了

萌音虚空歌姬——May'n

May'n应该是这场ASL中最最大牌的歌手了，在现场采访前，野猫就接到了通知：“摄影席位全程都可摄影摄像，唯有May'n的演出时间不能摄影摄像。”这倒不是说May'n耍大牌，而是作为日本当红歌姬，这是May'n的事务所必然会采取的措施。

当天May'n的登场是在福山芳树大叔的带领下，以一曲《突击ラブハート（突击LOVE HEART）》登场的，随后福山大叔绅士退场之后，萌音虚空歌姬就电力全开演唱起《钻石裂痕（超时空要塞边界 ED）》，这首女王的代表作，让现场聆听的野猫激动到寒毛根根竖起——实在是太感动了！接着一曲《Ready Go!》和《射手座☆午后九时Don't be late》更是让所有宅们感觉到“此曲只应天上有”。

最后，野猫透露个小花絮：在安可阶段每个歌手都要和宅们MC说上几句，May'n的萌音让台下的宅们尖叫，更是让作为老前辈的奥井阿姨猛烈地吐槽：“Kawaine~~”，可爱的歌姬被如此吐槽之后，更是娇羞地掩面甜笑……

其实整整4个半小时的LIVE，分分秒秒都是亮点，真的是只有在场的人才能感受到神马叫“顶级的LIVE”！在此野猫不得不感谢Anisama组织委员会（AG-ONE／文化放送）、上海城市演艺有限公司，株式会社AG-ONE公司、株式会社NAMCO BANDAI Live Creative公司、株式会社MIU公司策划，上海牡丹影视传播有限公司，这些给力的单位，给上海带来了如此一场铭记在心的经典！



最后完美的谢幕

PDF过刊杂志收藏购买微信

Players Exchange 玩家交流

栏目编辑：肥龙
美术设计：咖啡

看“不正经”的杂书 被鄙视的P羊



P羊最近看了好些个网络小说，内容包括穿越、反穿越、无厘头和各种恶搞，譬如张小花的小说（呃，是不是太冷门了？）。一些朋友在听闻我阅读的书目后不由得大摇其头……其实何必呢？偶尔休闲一下有益身心健康咩！话又说回来，P羊阅读的“课外读物”还真是部部称不上经典，什么名著、文学经典全都消化不了。好吧，以后继续低调。

欣喜玩上“G世纪”世界的贪睡猫



老实说某猫对于钢弹的爱，可以说是滔滔不绝，不过可惜的是某猫一直没有入手游戏机之类的东西，所以导致某猫玩的最多的“G 世纪”竟然还停留在PS的时代。而现在在Wii模拟器的帮助下，某猫终于可以了解这个钢弹正统乱斗系列最新作的乐趣了。而在本期的极速体验中，某猫也将好好教教你，如何用模拟器来驾驶那些钢弹们。

想去日本捞PS3的太狼

利比亚政变、日本9.0地震外加核泄露，无论主流媒体怎么辟谣，我们都知道了《地球OL2012》内测又增加了两个服务器。这次日本地震后，大批的爱国人士来了，当年汶川大地震时，日本给我们的留言是：爱、勇气、希望，这次日本地震了，我们给他们的留言是：妈妈、奶奶、太阳。这也是今年以来太狼第一次如此关心世界局势，每天回家的第一件事不是开电脑，而是看看福岛核电站到底怎么了。最后说一句：衷心祝愿苍老师没事，请勇敢的活下去。

no.1 新人报道第一弹



各位看官，我是新来的编辑。从远处看，我这家伙几乎是一个不可辨认的物体。如果走进了细看，就会发现还真是一个面目模糊，几乎不可辨认的东西。大家叫我X——念“艾克斯”。作为一个不可知论者，我偏爱用一些莫名其妙的方法去玩游戏，YY各种不确定的可能性。人生最大的愿望是每天都有新游戏扑面而来，可以无尽地去尝试崭新的经历，探索新奇的世界，同时让口水缓缓地顺着下巴流。排名第二的愿望是全世界所有人相亲相爱。恩，就这样，希望以后的日子里能给大家带来惊喜。

no.2 新人报道第二弹



本人笔名：司徒小空，司徒一姓源自于仙剑三外传中的酒剑仙司徒钟，至于小空一名，则是因为佛语“空即是色”，放空一切，物与我皆存。自打小见到那小霸王学习机之后，游戏之于我，就如同每日吃饭睡觉般不可缺少。也许12年的游戏年龄不算长，称不上游戏达人，但勉强能算个游戏疯子吧！曾经为了通关仙剑，疯狂的连续战斗三天三夜；曾经为了一篇游戏攻略，扯下过学校图书馆的攻略杂志；曾经因为遇到猪一样的路人队友，坚持要求队友共享供我操作拯救世界……那些令人疯狂的夜晚，那些如痴如醉的回忆，依稀就在眼前。感谢这个时代有了游戏这个顺应民心的产物，热爱游戏的读者朋友，敬请期待我的表现吧！

每月动向

月度人物 特别版 肥龙回信

“前言”也是“结语”



不做玩家交流有很长一段时间了，如今在这春暖花开的“叫春”季节，肥龙我又回来了！而且，这是我最后一次回来了，这可能是我最后一次以小编的身份主持玩家交流了——当然你们之中有很多人还是可以经常跟我在微博上互动的，虽然大多数时候都是你们在动而我在看，不过每一个读者的留言我都会仔细阅读。废话不多说，上菜！

李亦欣

我要玩乙女游戏我要玩我要玩我要玩！！！

为什么心跳回忆女生版没有PC版为什么为什么！！！

为什么国内ACG游戏那么那么少为什么国内没有好游戏为什么女生不可以玩游戏为什么游戏里选女角色99%会被认为是人妖我是女的啊真的纯正的女生啊！！！！

为什么我买正版游戏会被人笑啊我支持正版支持国内开发的游戏啊！！！

爸爸你什么时候能让我光明正大地玩网游并且拥有一边玩一边吼“没血了啊哪个奶爸来帮个忙！”啊！！

那位说我一边玩一边自言自语的仁兄请体谅我SOLO的孤单我一对十的寂寞啊！！！

原谅我的字越写越大吧！！！

……

电攻神马的我会一直支持的啊！！

肥龙：

经过我的一番揣摩，我可以辨认出这是最近正在流行的“咆哮体”！非常有马景涛的范儿啊有没有有没有？！

没想到我们的读者中也有上豆瓣读校内的文艺青年啊有没有！！

谁说电攻是一本宅男杂志我们也有很多女读者的有没有有没有！！！

而且她还是个没满十六岁的萝莉体有没有有没有！！！

你咆哮了些什么龙叔没看懂啊，年纪大了有代沟了有没有有没有！！！

你的这些问题其实都没有一个标准答案有没有！

你这些烦恼随着年龄的增长都会逐渐消失有没有有没有！！

当然伴随失去的还有一些快乐天真和无邪有没有有没有！！！

这就是所谓的成长的烦恼有没有！

……

另外说一下，你的信文被插到另一个男读者的信封里了，这样龙叔只能从信文末端的署名上确认你的身份，为了便于辨认以及作为索要奖品的凭证，这里刊登你的全名，你不会因此而告我侵犯隐私权的对不对？龙叔是个好人你不会忍心伤害我的有没有有没有！



江苏省掘港镇 冯X

在整个寒假时间里，我完成了“看完春晚”、“完成寒假作业”、“有情人去死去死”等高难度成就，并获得“收听电攻微博”、“加入电攻讨论群”、“获得电攻奖品两份以上”、“得到星际2官方攻略本”等荣誉勋章。

翻开电攻，那令无数人诟病的IGame果然不在了，突然觉得你们也蛮可怜的……

肥龙：

“看完春晚”这个成就虽然很难达到，但是有电视台无限重刷这个BUG，我想你达不到也难，所以就别显摆了。至于寒假作业，我几十年前就已经完成了……你那些成就在哥面前都是过去式。只不过你期待电攻的那份心情哥就自愧不如了，你们这样忠诚的读者，就是这杂志生存的原因。在我看来没有任何理由可以为了一丁点眼前利益而损失读者的阅读兴趣，5年前我刚加入电攻的时候这么想，5年后我离开的时候仍然是这么想。

至于IGame，其实我觉得sky和贪睡猫做的真不错，只不过这部分内容跟我们大部分的读者脱节，所以才会引起大家这样的反应。内容上我们每做一样尝试，都是为了读者——不管是成功的还是失败的。

江苏省如皋市 李俊儒

各位主编原谅，本来是我想完成回函卡上这幅黑板报的，但是正构思的我被班主任给现场抓获了。班主任看我的眼神那叫一个幽怨和无奈，我心里也很惭愧——值得庆幸的是，回函卡没有被没收。但还有98天就要高考的我，没精力去浪费了，不过我答应一定会补上……

肥龙：

我很庆幸这张回函卡能幸存下来。对于我来说，构思一份精美的黑板报比做十道模拟题要有价值的多——当然，正处在水火交融之际的你是不能动摇信念的，不然走火入魔了我负担不起（最近我学会一句格言：没事不要乱说实话，对大家都有好处）。

回函卡上的迷宫题你解答的不错，而且还附有旁白解说，嗯，我喜欢这样有逻辑而又感性的孩子，此子若加以雕琢日后必成大器，我看你骨骼清奇、天赋异禀……当然，你的认知能力还是存在一点缺陷的，最明显的证据就是在旁白中对朱朱姐有这么一段描述“朱朱姐最可怜了，跑了一大段路还是没能拿到，可怜一个弱女子，气喘吁吁……”还能有比这更不靠谱的描述么？朱朱再怎么形容跟弱女子也是丝毫不沾边啊！她可是拳上能站人，臂上能跑马，胸口碎大石啊，光饭量就抵得过编辑部三五条大汉！弱女子，还气喘吁吁——勇猛如我肥龙，在她面前都得自称弱汉子！

江西省宜春市袁州区学府路　li_snake

2010年过去了，回想一下电攻伴我走完了6年（肥龙：都好好的你这叫什么话，什么叫做“走完了”！你写遗书啊？！），虽说中间有几期没有买到，但是大多数的电攻我都收藏起来了，现在已经是高三的学生了，每天都为了高考而复习着，看电攻也成了课间的娱乐方式之一……

我来发表一下我对2010年的一些感想吧！

关键词之一：涨价！

每天早上我总是习惯性地搭公车，习惯性地刷卡，习惯性地找个偏僻的地方坐下——唯一不同的是，现在那些只丢5角钱的小屁孩会被司机请下车（# 编者注：龙叔也有这样的经验，经常脑子里想事情，魂不守舍地上了公交不刷卡就往后走，司机大哥提示性地咳嗽两下我才能返过神来，有一次想的太投入了，司机大哥喉咙都要咳破了我才明白过来）。

下了车之后，习惯性地来到一家早餐店，习惯性地点一碗面，习惯性地点一碗汤，唯一不同的是门口店家用非常粗大的字写了“最近因为物价上涨所有食品上调5角”，我当时愣了0.5秒，然后做了一个艰难的决定，走到那个店主面前说“我X是李刚”，事实证明那句话非常给力，店主愣了0.3秒之后回了一个非常有建设性意见的词“啥？”我接着说：“今天没带够钱，记账”……

（肥龙：李刚那段虽然有夸张的成分，但是龙叔相信你最后是付不起钱灰溜溜走人了。物价涨幅确实是非常惊人的，就拿龙叔来说吧，以前两根火腿肠一个咸鸭蛋四个包子两茶叶蛋一杯豆浆的早餐标准，如今要缩水30%！想想吧，按照这个幅度涨下去，到年底爷就吃不起早餐了！）

关键词之二：网购！

我们班的人今年才开始网购的，先是一个人买然后大家一窝蜂地上。从衣服到鞋子，从吊坠到酱鸭脖，从假发到橡胶手套，还有枪支和弹药……

肥龙：


涨价改变了人们对待计划生育的态度

你们都邮购了些什么东西！如果不是最后一行小字——射BB弹的那种——龙叔几乎要上报国家安全局了。不过网购确实丰富了人们的生活，选择面增加、快捷，不用交该死的铺面费、品牌税……但是网购一定要注意安全，别忘了我们可是最善于造假的，知道“山寨”一词的英文翻译是什么么？made in china！尤其是你们这些小孩子，有钱！任性！不懂事！如果政策允许的话我轻松把你卖到山西挖矿去！当然了，龙叔是个好人不会这么做的，但不代表其他人也像我这样品格高尚，形象光辉，英勇正直，潇洒倜傥……除了安全性隐患之外，网购最大的缺点就是信誉和服务不到位，所以，网购有风险，下手请谨慎！

牡丹江市阳明区卫生局　吴春平

那个越南MM写真照片那页，我怀疑跟杂志封面上的不是同一个人啊！如果小编有兴趣的话，可以仔细观察一下，这差距太大了！（肥龙：第一，没兴趣；第二，你不知道有个词语叫做PS么？）

还有就是今年第一期的封面给我的震撼很大，比去年的要好看很多，希望再接再厉！

肥龙：

电攻封面，不卖！这是我们逐渐树立的一种形象，现在杂志的封面逐渐成为一种品牌标志，而不是仅仅为了服务厂商。

哥就给你传授下PS的知识吧！防止你这样天真的小朋友以后再被骗！





徐汇区蒲汇塘路 某某

听说现在用钢笔写字的人很少了，写信的人更少了。那么像我这样用钢笔写信的人是不是更少了？每看到有问必答板块中sky的那句“有种就问倒我们”我就有想挑战他的冲动。那下面看我一个魔兽新手的三个终极问答……

肥龙：

你说的确实没错，曾几何时钢笔字曾是一门必修课，就像毛笔字一样是一种国粹、传统。但是现在大家都很少用钢笔了，连笔都很少用了。不过像你这样用钢笔写信并且敢问这种问题的人我想是绝种了。至于你所问的三个问题，不答也罢（你问的不清楚，答的也无趣）。这个世界上没有人类的问题能难倒我们了，如果想挑战的话，就用非人类的方式来尝试吧！


瞧瞧这苍劲的“龙”字，如果再加上一个“肥”，那不就瞬间文采飞扬、生意盎然了么。

舟山市定海区 某某

信里有张卡，希望你们电攻越做越好，还有我希望给我个剑三的礼包号码，没有的话就算了。

肥龙：


不要企图贿赂哥，哥只是个传说

剑三的礼包号码？没有，按照你的意思，那就算了吧（本来还想给点其他礼品补偿的，看你如此淡定，那就算了啊）。

另外，信里夹了张Q币卡，什么意思？贿赂？你把我们小编看成什么人了？给张卡就想让我们那啥？还是张10块钱的！有本事你送张100块的啊！

告诉你，你看错人了！我们小编虽然两袖清风，但也决不接受嗟来之食，决不！这次就勉为其难地收了啊，下次不许这样了！

PS：因为信件在编辑之间经常传阅，到后来很容易搞混，所以经常碰到信文跟信封落款不一这样牛唇不对马嘴的事情。希望大家以后来信的时候在信文之后写个落款，以资辨别，多谢配合！

吉林市松花江中学 某某

开学第二周，能玩的时间越来越少了，各种各样的悲剧袭来，真有点招架不住了……

换个话题，开学二周，班主任说了很多雷人的话，我举个例子啊！

“你们这帮死鬼，都不学数学”

“你们瞅着语文老师吃饭，不恶心啊？”（到底谁恶心啊？）

肥龙：

关于老师们的经典语录，网络上流传不少，也有很多经典的段子。个人觉得一个生动幽默的老师更能活跃气氛，也更容易向学生传授知识。比如说吧，我大学时候有个英语老师——一个很漂亮很温柔很贤惠的年轻女老师——她每次上课的时候都要先给我们讲一个小笑话或者小故事。后来她是这样跟我们解释的：希望这样的开场白能活跃下气氛，放松下心情，让大家不会觉得学习枯燥、乏味——这是多么让人敬佩的好老师啊。

我还记得一个数学老师，很老，很古板，从形象上看就像本教科书一样严谨和一丝不苟。但是他会在严肃的讲课过程中突然穿插一段回忆录一般的桥段，而且颇有些“老子当年如何如何，现在……”的愤青范儿，有些时候也会拿一些敏感问题开涮，那番纯真和感性让人刮目相看。

从小到大遇到过很多老师，有好的也有差的，但是让我记住的却是那些给我讲过“笑话”的老师，他们赢得了我特殊的尊重（当然不是说对其他不讲笑话的老师不敬，只是，他们都太类似太容易被遗忘了，像图腾一样，只剩个符号）。我想学生需要的是一个能像朋友一样交流，一个活生生的有感情的老师，而不是一尊高高在上严肃不可侵犯不食人间烟火的雕像。尊敬，不是靠距离来实现的。

寻人启事第一集答案

- A：出自《街头霸王》系列
- B：出自《荣誉勋章》
- C：出自《鬼泣》系列
- D：出自《氏族橄榄球》
- E：出自《王国之心》
- F：出自红白机游戏《摩托车》
- G：出自《异型大战铁血战士》
- H：出自《燃料》
- I：出自《莎木》
- J：出自《斩妖除魔》

看图说话 答案

这张图写着好多字，每个字的一些笔画是灰色的，有一些是白色突显出来，这些突显出来的笔画都是一个个“口”字，原图的意思就是我们要言论自由。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

福建省云霄县元光路 张柏楠

这是我第一次写信给你们（肥龙：每一个给我们写信的读者都会在第一句写“看了这么多年的电攻，这是第一次写信……”以后这样的客套话就免了，给我们写信的读者80%都是第一次）。我看了3年电攻，我们这卖电攻的就一家店，每次只有一份。于是这三年的电攻基本上被我垄断了。

下面我想提一下对电攻的一些看法，可能有些杂，我分点了哦……（肥龙：好习惯！）

1、错别字问题，错别字比以前少了很多，但是还是存在的，我们能看见你们的努力。其实作为一本娱乐性杂志，有点错别字似乎也是没什么大不了的问题，只要不是满眼错别字，不妨碍读者的阅读和理解，有点也无妨（肥龙：感谢你的理解，但是我们不能因此而松懈，这年头，编辑就是要对自己狠一点！我们一直在精神上严格要求自己，错不得错一个字砍一根指头）。

2、关于杂志连载小说问题，我发现，贵杂志所连载的小说大多数是网络上目前已经出现完本的小说，像《佣兵传奇》、《青春给了天堂》等等，这些我早就读完了电子书，感觉再刊登的话有些鸡肋了。建议把这些篇幅放一些原创的小说，比如右右的《梦诛无双》就不错，但是感觉结尾有些潦草，是不是你们付不起右右的稿费啊？！

（肥龙：作为右右的责任编辑，我敢捶着胸脯打保票，绝对不是稿费的问题！不给稿费都没问题。关键在于现在优秀的原创作品少，而杂志作为一种时效和影响都比网络差的媒体，也不受优秀作者的重视，所以说既要原创又要优秀的文章很难提供，除非我们自己写，或者说像右右这样有私人交情的大腕。或者你们读者有创作愿望的也可以提供，我们给你展现的舞台，前提是你有拿得出手的货色）

3、栏目的更新问题，这个意见源于自己的一点私心。我很喜欢DOTA，我一直很喜欢看杂志对于DOTA的一些战术讲解，但是，为什么现在版本都到6.71C了，关于它的报道还是一片未见呢？版本也是很落后。我们一帮DOTAer在盼着DOTA的内容，盼的腿毛都谢了……

……

肥龙：

过年的时候好好的给自己放了个长假，因此有很多空闲的时间来体验二三线城市的网吧，我发现DOTA、CF、甚至传奇这种不大被媒体注意的游戏仍然有着很多的玩家。作为一个媒体人我深深陷入了自责，有的时候媒体所呈现的并不是市场所展现的，很多人只是一厢情愿地在家里造新闻，各种炒作绯闻闹剧实际上只是满足了自己个人的扭曲欲望，玩家真正的信息却甚少被关注。这也是为什么媒体人员被人诟病的原因，这也是为什么大家都自嘲“编辑不如狗”。作为一个有话语权的人，我们更应该从本身的角度来寻找问题，而不是从市场找原因……

关于对战这一块，我觉得编辑个人的喜好也是是否有内容的原因，目前编辑部玩DOTA的比较少（好吧，没有），所以这方面的内容见到的会少一些。不过我可以负责任的告诉你一个新游戏LOL（英雄联盟）有超越DOTA的趋势哦！而且我玩的很深入哦……不幸的是我也要走了……当然，我相信其他编辑也会把这些内容做好的！只不过你们看不到龙叔风骚的文笔了。

哈烧旗舰店团购专用通道 懂的加

QQ: 28998257 QQ: 1462685210

腾讯微薄：http://t.qq.com/hot_pcgg

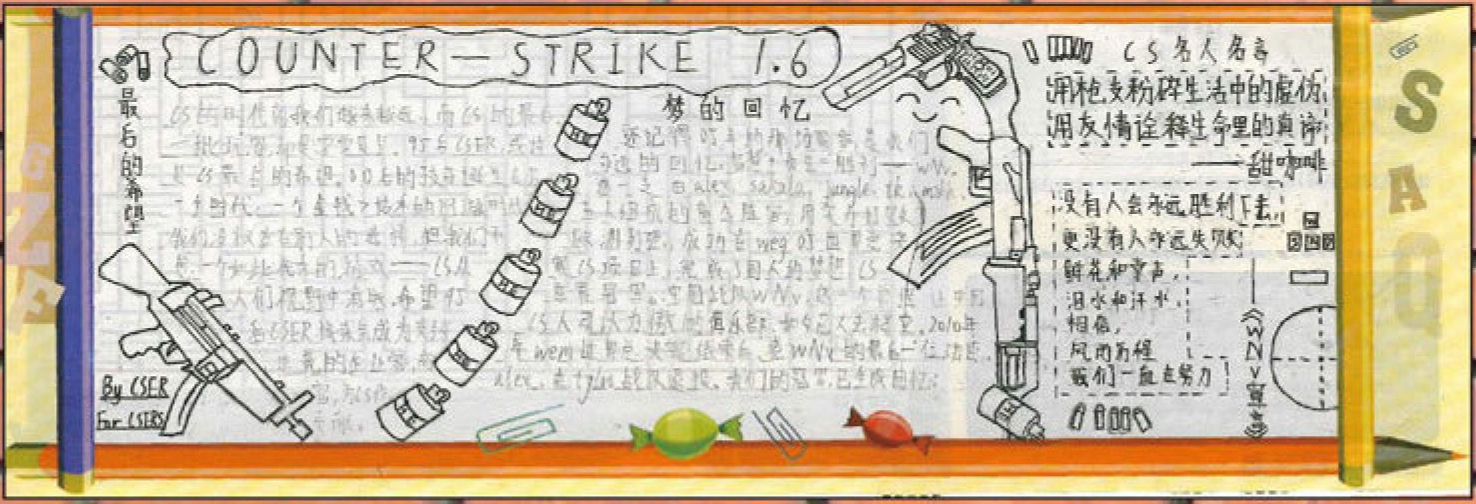
腾讯杂志官方微博

http://t.qq.com/skylaker

新浪杂志官方微博

http://t.sina.com.cn/1883888342

我的第一张游戏黑板报获奖作品刊登



CS1.6

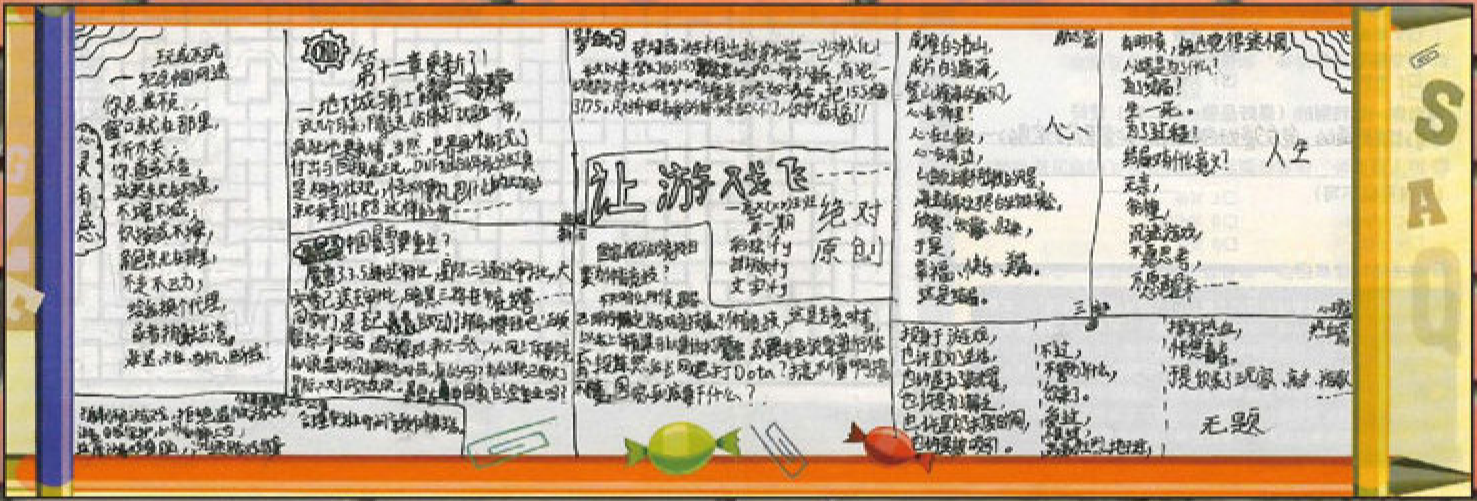
广东省佛山市 张东炜

点评：身为编辑部CS第一人的阿汤叔当然要把奖品发给你，就凭你那画得有模有样的MP5、AK和沙鹰，我就知道你玩CS是冲在前面送死的！好吧，送你个鼠标，回去好好练练狙。

让游戏飞

江苏省如东县 冯怿

点评：冯怿同学字写得不怎么样，但文采还是有点意思的，这和大叔的风格很像啊，而且几乎每月我都能收到你参加活动的来信，这样的积极性和参与性，不表扬一下怎么行呢？





残破的剑柄

游戏：魔兽世界
作者：田品吕口



厄东地瓜

游戏：魔兽世界
作者：田品吕口



丰盛前菜

游戏：魔兽世界　作者：田品吕口



精简冬拥湖

游戏：魔兽世界　作者：田品吕口



BATTLEFIELD ACADEMY

BBC 漫画二战（连载）

编：Samtown　美：哈秋

漫游疯　突出部战役（1944-1945）

突出部战役（德军又称阿登战役）是第二次世界大战期间纳粹德国1944年西线最大的阵地反击战，参战双方投入近60个师，80余万人。战役之后，希特勒再无后备力量可以补充，德军在西线再也无力阻挡盟军的前进了。所以突出部战役当之无愧地被后人称为历史性的转折。丘吉尔事后曾称赞道："毫无疑问，这是美国人在战争中最伟大的一役，并且我相信，这将被认为是美国人永垂不朽的胜利。"





1944年深秋，战争从东西南三面向德国本土逼近。其中美、英军在诺曼底登陆后逼近德国西部边境，但多次进攻齐格菲防线受阻。希特勒过度相信德军作战能力，错误估计战争形势，决心在阿登地区的美军薄弱防线上反攻。于是，一次大规模的战役计划从1944年9月底开始在德军最高统帅部秘密地策划。

这个被命名为"莱茵河卫兵"的作战计划（主要内容是：集中优势兵力，迅速突破盟军防线，强渡马斯河，夺取盟军的主要补给港口安特卫普，把盟军一分为二，并制造第二个敦刻尔克，然后再转头来对付苏军），该计划由希特勒亲自设计，他试图通过欧洲西线战场的最后一次攻势，迫使盟军从德国本土撤出，重新夺回西线主动权。

12月16日拂晓，早已在雪地里埋伏好的德军兵分三路发动突袭：左翼是布兰登堡指挥的第7集团军；中路是曼特菲尔指挥的第5装甲集团军；右翼是狄特里希指挥的党卫军第6装甲集团军。共计23个师，约20万人，在西线总司令伦德施泰特指挥下，向盟军阵地发动总攻。

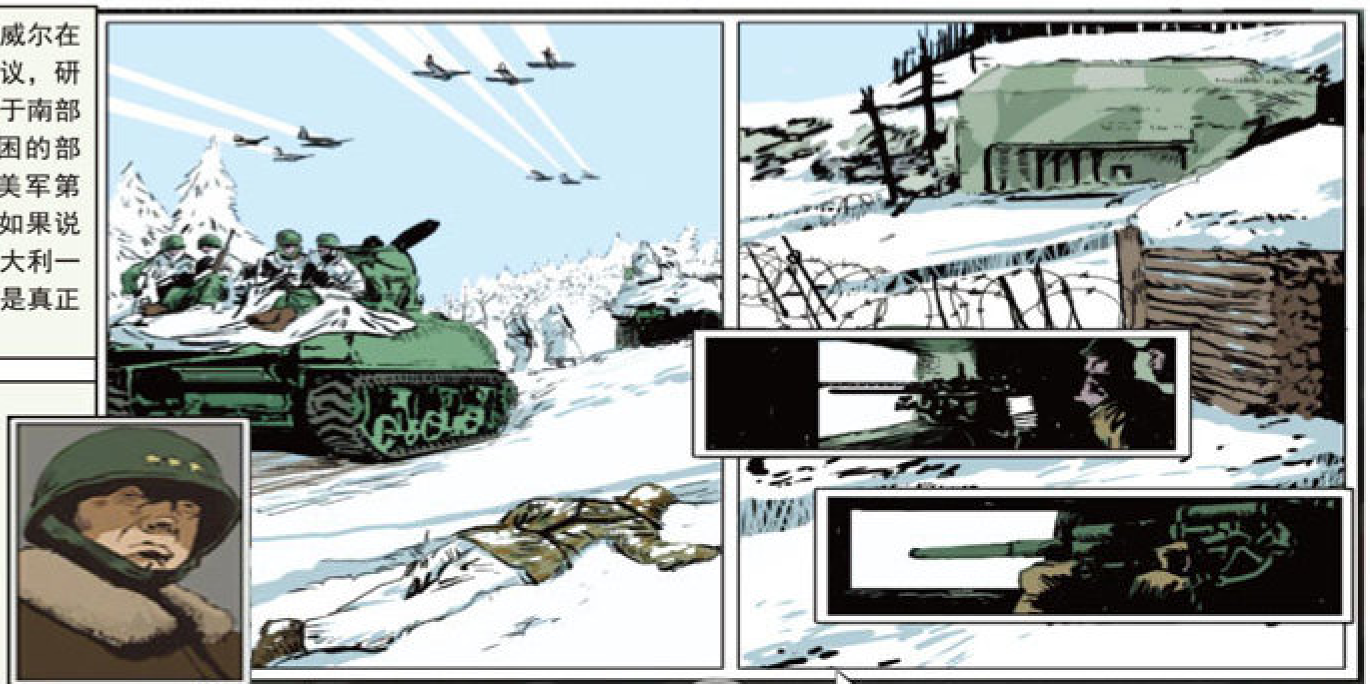
首先，打破盟军美梦的是德军在阿登地区部署的约2000门火炮，密集的炮火准备，使得对面的美军阵地一片混乱。

此时，美军在阿登地区只部署了4个师且无工事依托。遇到这样的大规模突然袭击自然无从抵抗，很快便败下阵来。战役至次日晚上，美军第106师的两个团7000多人被德军包围后投降，成为美军在欧洲战场上遭到的最严重失败。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

与此同时，盟军总司令艾森豪威尔在布莱德利的司令部召开紧急会议，研究应付德军进攻的对策，决定于南部向德军发起反击，解救被围困的部队。他命令巴顿将军指挥的美军第3集团军北上驰援巴斯托尼。如果说这位极富性格的美军上将在意大利一战成名的话，那突出部战役则是真正展现其军事才华的一战。



巴顿开着他那辆油漆铮亮，挂着大号将星的吉普车跑遍了整个集团军，独自完成了需要一个连的参谋人员才能做到的复杂工作。大雪中，大衣上沾满了泥浆和雪花的士兵在巴顿煽动性演说的刺激下顶着凛冽的寒风前进。就这样，面对着德军的阻截和恶劣的天气，短短的几天内，把一支十几万人的军队从萨尔地区的战场上撤下来又快速调往阿登山区，实现了战线由南向北的全面转移。

对于此次行动，巴顿在1945年1月29日的日记中这样写道：“第3集团军比美国历史上，或许是世界历史上的任何集团军都前进得更远，速度更快，并在较短的时间内投入了更多的兵力。只有如此出类拔萃的美国军官、士兵和装备才可能取得这样的战绩。没有一个国家能与这样的军队相抗衡。”



12月22日凌晨，第3集团军所属的第3军及时赶到了巴斯托尼并在101空降师被歼之前向德军发起反击。双方在小镇周围激战，公路两侧的地区几经易手，遍地是双方阵亡官兵的尸体。

12月23日，天气终于放晴了。盟军的盟军获得了期待已久的空中和火炮支援。炮火猛烈地轰炸了德军的目标，运输机投下各种补给物资。两天后，美军第4装甲师先头部队终于杀开一条血路，冲进巴斯托尼，加强了那里的防御力量。

12月25日圣诞节那一天夜幕，美军第2装甲师与前往巴斯托尼增援的德军第2装甲师在小镇塞勒斯展发生遭遇战。整个“突出部战役”中最为惨烈的一场战斗就此打响。



双方激战了整个晚上，德军阵亡2500人，被俘1050人，所有坦克损失殆尽；美军同样也付出了惨重代价，但他们击退了敌人，第2装甲师由此获得了“活动地狱”的绰号。此后，德军被迫放弃了进攻巴斯托尼的计划。


大过年，放点烟花给你们看看！德国弟兄们伤不起啊……
1945年就要到来了，巴顿给德军精心准备了一份“礼物”。他命令：第3集团军所属的所有炮兵在12月31日午夜12点整，用最猛烈的火力集中向德军阵地齐射20分钟。在炮火的轰鸣和德军的哀号中巴顿以其特有的方式迎接新的一年。
巴顿的礼物——美军“汽笛风琴”自行火箭炮
“汽笛风琴”的英文名为Calliope，故也有人音译为“卡里欧波”自行火箭炮。它是美国人制造的以蒸汽汽笛发出刺耳声音的器具，吹响时几英里外都能听见，用于马戏团打场子时招揽观众。用这个名字来命名自行火箭炮倒挺形象。火箭炮以M4“谢尔曼”中型坦克为底盘，在炮塔顶部加装4排60个火箭发射管。在诺曼底登陆战役后，这种自行火箭炮广泛用于战场，取得相当大的战果。
新年过后，美、英军已有24个师60万人参战。伴随着天气转晴，占极大优势的美英空军发挥了重大作用，整个战役的局势也被成功扭转。
由于德军兵力不足，指挥失当，加之油料供应不上，不得不向东撤退，退回德国边境，阿登反攻计划遭破产。而盟军先抑后扬，反而取得了突出部战役的最终胜利。
巴斯托尼解围之后，第21集团军群和布莱德利指挥的第12集团军群于1945年1月初实施全线反突击。东线苏军也提前发动强大攻势，配合美英军行动。
nedy 13 km
US
CADET
突出部战役中德军伤亡81834人，损失坦克和重炮约700辆、飞机1600架。盟军损失85871人，其中7.7万人是美国军人（死亡和失踪29751人，受伤47129人）。德军的这次反攻虽使美军遭受重大损失，但随之而来的失败也严重削弱了它在西线的防御力量和东线的机动兵力，加速了德国法西斯的灭亡的命运。
队长！MT又挂了……

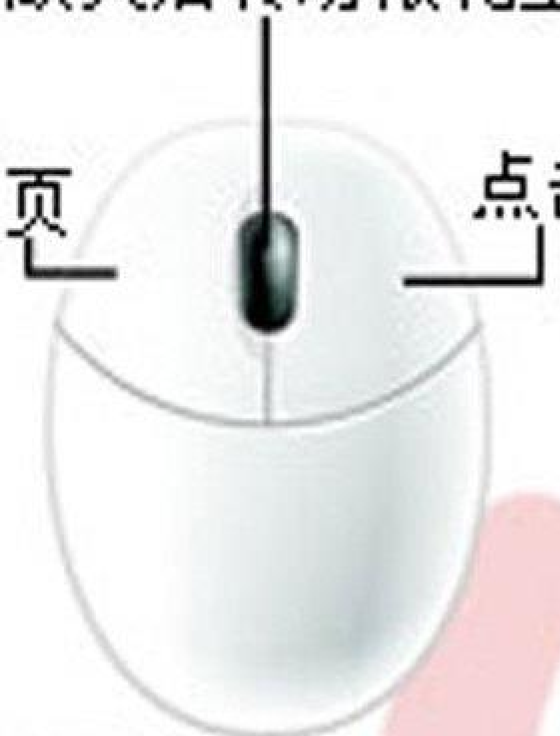


热烈祝贺《星际争霸2》国服公测
星际2攻略本8折优惠！
STARCRAFT 星海争霸 自由之翼
2011 热门对战地图册
官方权威
三大种族全资料
经典珍藏
跨页版卫星地图攻略
精彩剪辑
游戏介绍体验光盘
官方攻略本
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝
没事可以研究地图啦！
2011年台历
网购、邮购优惠价30元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部
邮政编码：200233 征询电话：021-64856122-288
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
全国各大中城市书店、书报亭均有出售

龙源期刊网各种期刊版本转换方法



原貌版使用方法



文本版使用方法

目录

移动到上面，可以查看本刊的文章目录，点击目录内相应的标题可以到标题所对应的文章

如您未购买本杂志请在弹出框中点购买

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信